

PlayStation®2
Revista Oficial - España
Nº 21 • OCTUBRE 2002 • 6,00 €
NOVEDADES
Tomb Raider
El Angel De La Oscuridad
The Thing
s mejores juegos de Rally
olin McRae 3
WRC II Extreme
Tekken 4
Malice
Ratchet & Clank
Burnout 2
Onimusha 2
Treasure Planet
TimeSplitters 2
Need For Speed: Hot Pursuit 2
PASIÓN POR EL FÚTBOL
PRO EVOLUTION SOCCER 2
SI QUIERES JUGAR GRATIS ON-LINE MIRA LA PÁG. 13
ects 2002
TE CONTAMOS LO MEJOR DE LA FERIA
Contra: Shattered Soldier
Kingdom Hearts
Silent Hill 3
El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres
Clock Tower 3
Auto Modellista
y mucho más...
ESTE MES LA GUÍA DE
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE (2ª PARTE)
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
UPO ZETA
00021
8 420565 092005



RENAULT Clio sport S 172 cv.

172 cv, llantas de aleación, spoiler especial, alerón trasero sport, pedales de aluminio, color exclusivo. Por sólo 15.900 €. Pero no todo son noticias positivas, la Comunidad es exclusiva. Sólo existen 172 unidades. Para más información, llame al 902 333 500.

clio

15.900 euros

clio

172 unidades



RENAULT elf recomienda

PVP recomendado del Clio Sport 172 cv para Península y Baleares que incluye Plan Prever gasolina, IVA, transporte, impuesto de matriculación y promoción. No acumulable a otras ofertas. Válida hasta el 31/10/02.

Si lo tienes en mente, lo tienes aquí.

www.renault.es

PlayStation®2

Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Jesús Maraña** y **Damián García Puig** y **José Luis Gómez** (Director de Coordinación Editorial y de Comunicación)
Director Editorial de Revistas: **Jesús Maraña**
Director General de la Unidad de Servicios Corporativos: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

REDACCIÓN

Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Tomás Ju Oh, Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director General: **Carlos Ramos**
Director de Proyectos Editoriales: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

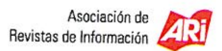
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información


SELECT





PS2

<< Marcos García >>

Ya no hay excusas posibles, la última bajada de precio de **PlayStation 2** le va a permitir desmarcarse, aún más si cabe, del resto de sistemas de entretenimiento. La ventaja es tan clara que por mucho que miremos atrás apenas podemos discernir la aparición de sus teóricos competidores. Por un precio que variará entre los 249 y 259 Euros tendremos en nuestras manos la consola de 128 *bits* que va a liderar estos primeros cinco años del siglo XXI con total claridad. Este número de octubre tiene como claros protagonistas la segunda parte del mejor juego de fútbol, *Pro Evolution Soccer 2*, un primer contacto con los dos futuros mejores juegos de Rally, *Colin McRae 3* y *W.R.C. Extreme II*, y un curioso duelo a tres bandas en la sección *Test* con los mejores juegos *arcade* de conducción de la temporada: *Need For Speed: Hot Pursuit 2*, *Shox* y *Burnout 2*. Si todavía os queda aliento, echad un vistazo a la nueva, prometedora y escultural aventura de **Lara Croft** y al completo reportaje sobre un **E.C.T.S.** a priori descarnado, pero que ha mostrado con orgullo brillantes promesas para los próximos seis meses. También nos congratulamos de que por fin **Disney** vuelva al sendero de calidad en sus videojuegos que nunca debió abandonar con *Treasure Planet*.

DVD DEMO [21]

Este mes os ofrecemos cantidad y calidad en nuestra selección de demos jugables. Siete títulos muy diferentes entre sí, de la conducción a las plataformas.

Este mes [7 DEMOS JUGABLES]



Demos Jugables

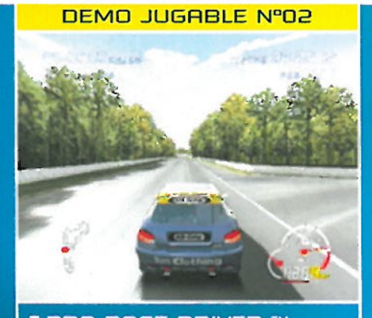
La estrella de este mes tiene nombre propio y gran fama a sus espaldas: *Need For Speed*. Esta última entrega revoluciona su género. Para los que busquen algo más realista, *Pro Race Driver*. Además podrás participar en el conflicto más importante de los últimos años.

DEMO JUGABLE Nº01



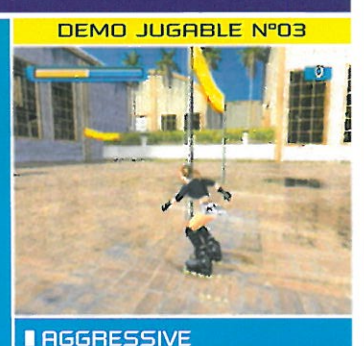
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 ™
Compite contra otros tres coches de lujo mientras huyes de la policía en medio de un espectacular incendio.

DEMO JUGABLE Nº02



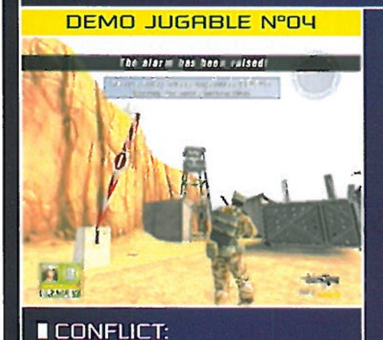
PRO RACE DRIVER ™
Con la *demo* del último título de la saga **Toca** podréis experimentar los comienzos de un piloto en el complicado mundo de la competición.

DEMO JUGABLE Nº03



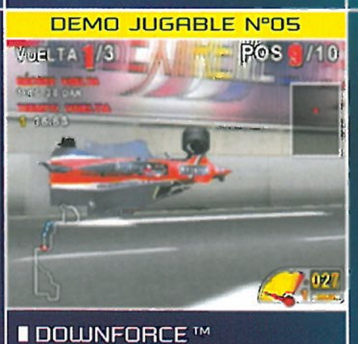
AGGRESSIVE INLINE SKATING ™
Conoce los principios básicos del patinaje *In-line* con la demo que os ofrecemos de este juego.

DEMO JUGABLE Nº04



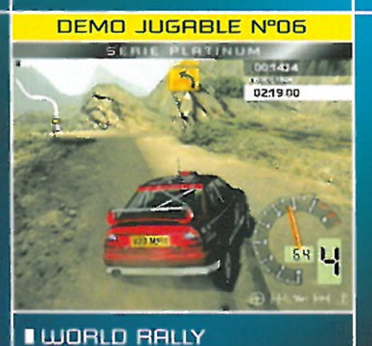
CONFLICT: DESERT STORM ™
Infíltrate en una base enemiga en el desierto como miembro de las fuerzas americanas o británicas

DEMO JUGABLE Nº05



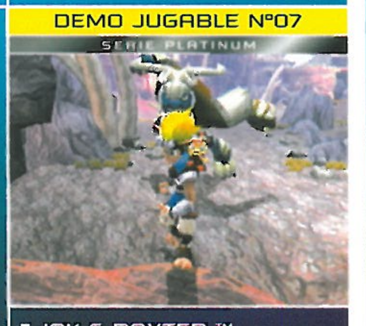
DOWNFORCE ™
La fuerza de la gravedad nunca estuvo tan presente en tu **PlayStation 2** como con este título de conducción extrema.

DEMO JUGABLE Nº06



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP ™
El juego que sentó las bases de la simulación de rallys aparece ahora en la serie *Platinum*. Conócelo.

DEMO JUGABLE Nº07



JAK & DAXTER ™
La pareja más variopinta del catálogo de la consola de **Sony** vuelve gracias a la serie *Platinum*. Vive las plataformas más geniales.

Vídeo-Demos

En la sección de adelantos en imágenes podréis poneros al día de los títulos llamados a triunfar en el catálogo de **PlayStation 2**. Disfruta con todo lo que tienen que ofrecer estos juegos.



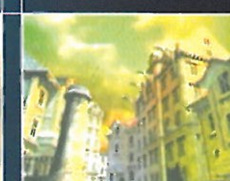
BATTLE ENGINE AQUILA™



COLIN MCRAE 3 ™



CONFLICT: DESERT STORM™



DEVIL MAY CRY 2 ™



GT CONCEPT: 2002 ™



GUMBALL 3000 ™



JURASSIC PARK™



REIGN OF FIRE™



TIME-SPLITTERS 2™



TOMB RAIDER: T.A.O.D.™

¡ SALTA A LAS NUBES !

MX SuperFly™

FEATURING RICKY CARMICHAEL

La combinación definitiva de ...



Motocross



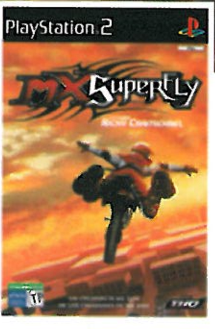
Supercross



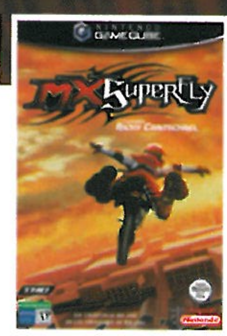
Freestyle



PlayStation®2



¡ Ya a la Venta !



¡ Próximamente ¡

DISTRIBUIDO POR:

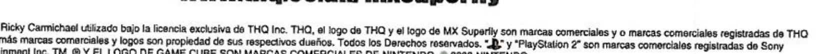


www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



www.thq.co.uk/mxsuperfly


© 2002 THQ Inc. Ricky Carmichael utilizado bajo la licencia exclusiva de THQ Inc. THQ, el logo de THQ y el logo de MX Superfly son marcas comerciales y o marcas comerciales registradas de THQ Inc. Todas las demás marcas comerciales y logos son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los Derechos reservados. "PS" y "PlayStation 2" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® Y EL LOGO DE GAME CUBE SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO. © 2002 NINTENDO.



NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

PlayStation 2 más barata ▌ Esto Es Fútbol 2003 ▌ FIFA 2003 ▌ Minority Report ▌ Rockstar ▌ Desafío Tekken 4 ▌ Empire ▌ Novedades Infogrames ▌ WRC 2 Extreme

PLAYSTATION 2

Más barata

Sony ha rebajado el precio de su consola y tendrá un precio que oscilará entre los 249 y 259 Euros en los países europeos



James Armstrong, Director General y Consejero Delegado de Sony CE España.

La esperada bajada de precio de **PlayStation 2** ya es una realidad. El anuncio se hizo oficial el pasado día 27 de agosto en la central londinense de la compañía. **James Armstrong**, Director General y Consejero Delegado de **Sony C.E. España** se mostró muy optimista respecto al futuro de la consola y realizó las siguientes declaraciones: «Aquellos consumidores españoles que todavía no se han decidido a adquirir su **PlayStation 2**, tienen con este asequible precio una excusa más para hacerlo. **PlayStation 2** es en este momento el producto de entretenimiento para el hogar más atractivo y completo del mercado. Su multi-funcionalidad, su extraordinaria oferta de juegos y ahora su precio, le convierten sin duda en lo que será el producto estrella de estas navidades, que pensamos terminar con una base instalada que se acercará al millón y medio de unidades en nuestro país». Desde el lanzamiento de **PlayStation 2** hay cerca de 700.000 consolas en nuestro país, aunque el número asciende a más de 8.25 millones en los territorios PAL. Hasta la fecha cuenta con un catálogo de 440 títulos y eso sin contar los 145 que están previstos que salgan a la venta de aquí a navidades. Sin duda, **PlayStation 2** está viviendo su mejor momento liderando el mercado mundial muy por encima de sus más directos competidores. Por lo que mantendrá ese puesto privilegiado sin problemas hasta la aparición del próximo sistema de la compañía, **PlayStation 3**, que todos los rumores apuntan su irrupción en el mercado para el año 2005, mientras tanto, larga vida a **PlayStation 2**.

▌ Esto Es Fútbol 2003

Los estudios de desarrollo responsables de la saga futbolística de **Sony** están a punto de dar forma a la última entrega. Entre las novedades destacan los retoques que ha sufrido la jugabilidad donde han puesto un mayor énfasis en el espectáculo. Gráficamente también nos encontramos con importantes cambios, como ocurre con el espectacular diseño de los jugadores, sobre todo en lo que se refiere a sus rostros. Verá la luz a principios de octubre.



ELECTRONIC ARTS

FIFA 2003

EA intenta recuperar el liderato con muchas novedades en su última entrega

La próxima edición de *FIFA* va a suponer toda una revolución para la saga. La carátula contará con **Roberto Carlos**, **Davids** y **Ryan Giggs** que como el resto de jugadores contarán con 1000 nuevas animaciones para recrear sus movimientos. También se han transformado los tiros de falta y se ha mejorado notablemente el comportamiento del balón. Por último se han incluido nuevos estadios, como el Santiago Bernabeu.





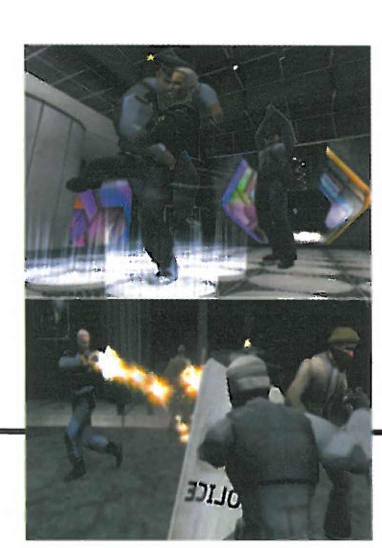
FIFA 2003 promete ser toda una revelación.

PROEIN

Minority Report

Un inquietante thriller futurista que llegará a PlayStation 2 el próximo mes de noviembre

La adaptación a los 128 *bits* de **Sony** del nuevo largometraje de **Spielberg**, promete mucha acción y la posibilidad de revivir las desventuras de **John Anderton**, Oficial del Precrimen (interpretado por **Tom Cruise**). Desde una perspectiva cinemática en tercera persona exploraremos un total de 15 niveles y haremos frente cuerpo a cuerpo o bien con armamento y dispositivos extraídos de la película (como granadas de impulsos eléctricos, jet packs para volar, etc.) para que no se cometan más crímenes.





CAPCOM
capcom-europe.com

VIVE LAS
EMOCIONES
MÁS INTENSAS



VENGANZA.



PlayStation 2

LA ANSIEDAD EL TERROR EL HONOR LA VENGANZA EL OTRO LADO

"PS", "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Character Yagyu Jubei by © Yusaku Matsuda Office Saku © CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. Characters. ©CROWD/©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.

Resultados Concursos

CONCURSO GT CONCEPT 2002
- JOSE Mª PÉREZ GARCÍA (ALMERÍA)
- AITOR VARELA PRIETO (VIZCAYA)
- Mª BELÉN SUMERO GARCÍA (STA. CRUZ DE TENERIFE)
- JOSÉ ENRIQUE GONZÁLEZ MORA (CIUDAD REAL)
- JUAN CARLOS DE LA CRUZ PALOMO (TOLEDO)
- Mª LUZ GUARDIOLA RODRÍGUEZ (BARCELONA)
- NÉSTOR IBARRONDO IZQUIERDO (VIZCAYA)
- JUAN LUIS JUEZ ÁLVAREZ (MADRID)
- NICOLÁS GONZÁLEZ F. (ALMERÍA)
- FÉLIX MANUEL MOSQUERA MUÑOZ (CANTABRIA)
- ADRIÁN PERERA (LÉRIDA)
- ENRIQUE LÓPEZ SÁNCHEZ (SEVILLA)
- JOSÉ RODRÍGUEZ IBÁÑEZ (MADRID)
- EMILIO JOYA MARTOREL (BARCELONA)
- FCO. JAVIER AGUILÓ LARA (PALMA DE MALLORCA)
- DAVID MATA MASIP (TARRAGONA)
- ALAIN SÁNCHEZ QUIRÓS (MADRID)
- MIGUEL ÁNGEL MARTÍN GARCÍA (SEVILLA)
- SANTIAGO PEDROSA ÁLVAREZ (BARCELONA)
- Mª JOSÉ CIFUENTES SERRANO (CIUDAD REAL)
- JUAN IGNACIO ARMERO ROBLES (BARCELONA)
- SILVIA PINEDA AGUDO (MADRID)
- ARTURO GÓMEZ RÍOS (VALENCIA)
- SALVADOR ARRIBA MARTÍN (SEVILLA)
- GUSTAVO INFANTES AGUDO (MADRID)

CONCURSO ONIMUSHA
- FCO. JOSÉ AVELLÁN LÓPEZ (MADRID)
- JOSE Mª VILAGRASA LLOBERT (LÉRIDA)
- Mª CARMEN AYUSTE GARCÍA (ALICANTE)
- JUAN LORENZO LEÓN CATENA (BARCELONA)
- SANTIAGO NOEL PERALTA ESPINOSA (MÁLAGA)
- CARLOS MAQUIERIA PAREDES (PONTEVEDRA)
- GEMA PARRA DE LA SEM (VALENCIA)
- ÓSCAR SEGUÍ MONLLER (ALICANTE)
- IVÁN CUFINE BRAVO (LÉRIDA)
- JUAN LUIS RIBELLES IBÁÑEZ (SEVILLA)
- Mª BEGOÑA TERUELO GUTIÉRREZ (ALMERÍA)
- JAVIER MOLL MAURA (BALEARES)
- NURIA JORQUES PIQUER (BARCELONA)
- DAVID MARTÍN MARTÍN (MÁLAGA)
- DAVID GARCÍA ROJAS (MADRID)
- PABLO SEGUNDO DE MIGUEL DOMINGO (ZARAGOZA)
- MANUEL ARÉVALO CONTRERAS (LÉRIDA)
- MIGUEL ÁNGEL SANTANA PASCUAL (VALENCIA)
- JUAN REQUENA PADILLA (BARCELONA)
- JOSE BERMÚDEZ IGLESIAS (LA CORUÑA)
- ALBERTO MARTÍN IZQUIERDO (ALICANTE)
- PATRICIA RIGALT PEREIRA (LERIDA)
- DAVID SANZ MARCHENA (MADRID)
- ALVARO OLIVERA MARTÍNEZ (BARCELONA)
- JUAN ANTONIO ENRÍQUEZ SOLER (CANTABRIA)

PROEIN

Rockstar en juego

La compañía ha firmado un acuerdo con Sony Music para editar 7 álbumes recopilatorios con música de los 80, década en la que está basado GTA Vice City

En dicha recopilación se encuentra toda banda sonora que se puede escuchar en las emisoras virtuales del juego. De esta forma, a la previsible calidad del juego hay que sumar una ambientación musical de lujo. Y hablando de coches, **Rockstar** no para y está preparando también el lanzamiento de otro título que fue presentado por la compañía como una exclusiva en **Miami**. Se trata de la segunda entrega de *Midnight Club*, una divertida mezcla de carreras endiabladas y con toques de aventura muy al estilo del largometraje *A Todo Gas*.







La ambientación «ochentera» de GTA Vice City también en la banda sonora.

Desafío Tekken 4

Sony C.E.E. va a organizar una competición con motivo del lanzamiento del título de lucha de **Namco**. Para ello, realizará una selección de los mejores jugadores de *Tekken 4*, que tendrá lugar en todas las tiendas de El Corte Inglés de **España** entre los días 7 y 21 de septiembre. El ganador representará a nuestro país en el **Iron Fist Tournament**, torneo europeo que se celebrará en **Londres** durante el próximo mes de marzo.



PLANETA DE AGOSTINI

Empire

La compañía inglesa lanzará tres nuevos títulos para los 128 bits de Sony

El más espectacular es un impresionante juego de carreras de camiones. Detrás del nombre de *Big Mutha Truckers* se esconde una auténtica aventura donde tendremos que amasar una fortuna al volante de un trailer de 18 ruedas recorriendo diferentes rutas y visitando las ciudades que encontremos en el camino. Siguiendo con el género de conducción, **Empire** también pondrá a la venta *Total Immersion Racing*, un curioso título en el que los jugadores podrán apreciar a través de un indicador las emociones de sus adversarios. El juego cuenta con modelos reales de la clase *GT*. El último título es una aplicación de creación musical que obtuvo un aclamado éxito en **PC** y que **Empire** lanzará al mercado para los usuarios de **PlayStation 2**.

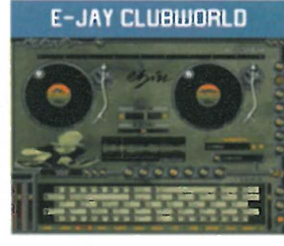
BIG MUTHA TRUCKERS



T.I.R



E-JAY CLUBWORLD



INFOGRAMES

Novedades

La compañía francesa engrosará su catálogo para PlayStation 2 con dos juegos



La última edición para consola de todo un clásico de los 16 bits.

Para los más nostálgicos todo un clásico de la era **Mega Drive**, *Micromachines*, que como suele ser habitual hace gala de una irreductible jugabilidad con multitud de modos de juego que podrán disfrutar hasta cuatro jugadores simultáneamente. Entrando ya en el terreno de los plataformas, **Infogrames** cuenta con un entretenido juego llamado *Zapper*, que sin ningún alarde gráfico apuesta claramente por un público infantil en una aventura cuya principal característica es un manejo sencillo ideal para los que se inician en estas lides.


JODIE FOSTER
LA HABITACIÓN DEL PÁNICO
JODIE FOSTER
LA HABITACIÓN DEL PÁNICO
LA HABITACIÓN DEL PÁNICO
ELLAS ESTÁN ATRAPADAS
TÚ TAMBIÉN
LO ESTARÁS
YA EN VÍDEO Y DVD VIDEO
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
www.columbiatristarvideo.es
© 2002 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. Todos los derechos reservados.



Burnout™ 2 Point of Impact © 1998-2002 Criterion Software Limited. All Rights Reserved. Burnout is a Trademark of Criterion Software Limited. Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Criterion Games. All Rights Reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

NO
TRAFFIC
SIGNS

Lanzamiento: 11 Oct. '02

BURNOUT 2
POINT OF IMPACT

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

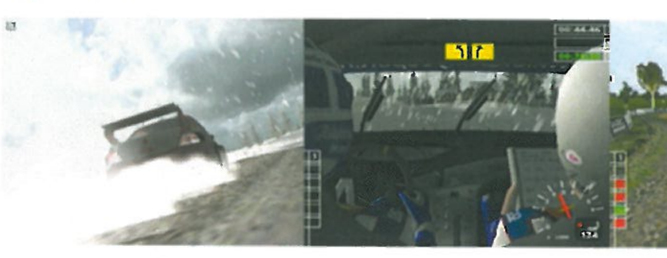
W.R.C. II Extreme

La segunda parte del mejor juego de Rallys de PlayStation 2 fue presentada en Alemania y, una vez más, se muestra como el más firme candidato a liderar este género

En La nueva incorporación de **Alemania** (**ADAC**) al Campeonato Mundial de Rallys proporcionó el escenario idóneo para dar a conocer la segunda parte de *WRC*. Trás una visita a los boxes de **Ford** (*Focus, RS*) en plena etapa, pudimos contemplar de la mano de **Phil Harrison** (*SCE Senior Vice President Of Development*), **David Richards** (*Chairman Of The ISC*) y **Martin Kenwright** (*CEO Of Evolution Studios*) como se han potenciado en general todos los apartados de este simulador. Los más de 800 Km dividos en 115 pruebas y que han sido creados a partir de fotos reales, Satélite y DEM Data, duplican a su primera aparición y le otorgan una considerable duración. El incremento de cuatro veces la cantidad de objetos que nos rodean producen un escenario más completo. **Evolution Studios** ha dotado a los vehículos de las diferentes marcas de 20.000 polígonos rodeados de texturas y colores en alta resolución, éstos han sido concebidos a partir de los planos originales y reproducen con gran detalle el exterior y el interior de la máquina. Los daños rápidamente serán visibles ya que 25 partes de nuestro vehículo podrán deformarse o perderse durante la carrera. Podremos elegir entre 50 pilotos y copilotos reales cuidadosamente modelados. Al ser el juego oficial (licencia *FIA WRC*) encontrarás todas las marcas y nombres reales que aparecen en el campeonato. *Chemical Brothers* en la banda sonora y un potentisimo apartado de efectos sonoros completan este contundente ***WRC II Extreme***.



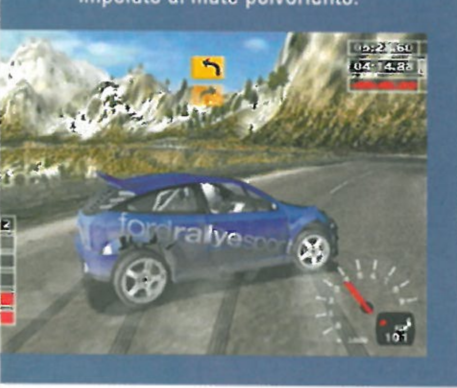
Todo tipo de fenómenos climáticos se darán cita a lo largo del juego.





Un total de 25 partes se verán afectadas por los impactos recibidos

Los daños estructurales reales han sido fotografiados y estudiados para poder ofrecértelos de la manera más fidedigna posible. El parabrisas roto, las puertas abolladas, abiertas o perdidas, la chapa machacada, faros y pilotos quebrados, todo será posible si te descuidas. Además se irá ensuciando con los kilómetros recorridos, pasando del brillo impoluto al mate polvoriento.



<Los 115 tramos que componen el juego proporcionarán horas y horas de juego>



W.R.C. II Extreme posee un nuevo modelo físico para recrear un control más real del vehículo.

Descubre los Juegos de Alquiler
y prueba gratis
un juego durante un día.



SÓLO TIENES QUE ENTRAR CON TU LÍNEA ADSL EN telefonicaonline.com/juegos.
Disfrutarás de la mejor selección de juegos por menos de 1€ al día sin moverte de casa.
Además, si te registras en los Juegos de Alquiler te regalamos una Tarjeta Global de 3€ para que puedas seguir jugando.*



**Date prisa, la promoción termina el 15.10.02. Sólo hay 10.000 unidades.

*Promoción válida hasta 30/10/02

telefonicaonline.com/juegos

Telefónica

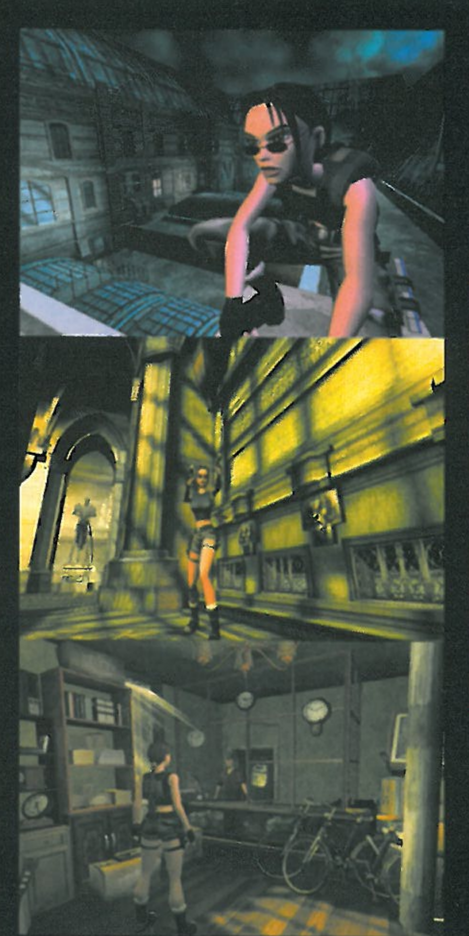
CONTRÁTALA YA EN EL 1004 EN TIENDAS TELEFÓNICA O DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS

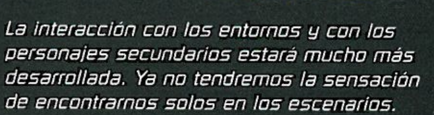
LARA CROFT T
EL ÁNGEL DE LA OSCURI

Ya la echábamos de menos. Tras la ausencia del año pasado, de nuevo en esta temporada invernal nos acompañará ella, la Heroína. Más grande, más fuerte, mejor.



A medida que se acerca la fecha de lanzamiento, mediados de noviembre, se va levantando el velo de misterio que cubre uno de los títulos más esperados. Una fuerte apuesta por parte de **Core**, **Eidos** y la propia **Sony C.E.**, que ha conseguido que la última aventura de **Lara Croft** sea exclusiva para su consola. Tras la presentación en **Londres**, de la que ya os dimos completa información, hemos tenido la oportunidad de ver y jugar a este título en dos ocasiones. Primero en el **E3** celebrado en **Los Ángeles** y más tarde en el **ECTS** de **Londres**. Esta última versión ya se encontraba mucho más avanzada y nos sirvió para comprobar *in situ* las novedades que presenta el juego. La que más llama la atención, como es lógico, es la mejora en el apartado gráfico. Empezando por la propia **Lara**, que ha sido modelada con diez veces más polígonos que en los títulos de **Psone**. Se han añadido impresionantes efectos de luz a sus armas y la sombra de la arqueóloga se proyecta en tiempo real sobre cualquier superficie. La animación también destaca por el hecho de crear una **Lara** mucho más «viva». Decenas de articulaciones diferentes se mueven a la vez por todo su cuerpo. Además, se ha optado por eliminar el movimiento a base de cuadrículas de los títulos anteriores. Ahora la protagonista se mueve fluidamente en unas 3D completamente reales. Otro cambio importante es el sistema de cámaras. Aunque aún no se encuentra totalmente definido, parece que esta vez el punto de vista será mucho más dinámico, no situándose siempre detrás de la espalda de **Lara** como antes. En lo que respecta a la jugabilidad, también ha sufrido profundas reformas. Ahora habrá niveles en los que no podremos hacer uso de las armas, por lo que la inteligencia y la habilidad para camuflarse, además de la pericia en los saltos, serán vitales. Podremos hablar con los personajes secundarios que nos encontremos y responder según nuestro criterio, algo que afectará al desarrollo posterior del juego. Asimismo, se han incluido nuevos movimientos. Ataques sigilosos por la espalda, luchas cuerpo a cuerpo, la posibilidad de agarrarse de partes del escenario como una tela que cuelga y nuevos tipos de salto. Todo ello adaptado al control analógico del *DualShock 2*. La espera será corta, pero sin duda agónica.





La interacción con los entornos y con los personajes secundarios estará mucho más desarrollada. Ya no tendremos la sensación de encontrarnos solos en los escenarios.





PARÍS

La capital europea es el escenario de las primeras andanzas de Lara, el Ángel de la Oscuridad

La mejor forma de demostrar el gigantesco avance en materia gráfica con respecto a títulos anteriores es contemplar la recreación de **París** que han hecho los programadores de **Core**. Es una noche lluviosa y **Lara** tiene que huir de la policía al haber sido declarada sospechosa por la muerte de su anciano profesor. No tiene armas y por ello deberá utilizar todo su ingenio para atravesar los tejados y callejones de la ciudad sin ser detectada.





OMB RAIDER:

DAD

A pesar de que todo el juego destila un aire más «adulto», no se ha prescindido de los elementos sobrenaturales. Monstruos de lo más variado y macabro harán su aparición para complicar las cosas.

PERSONAJES

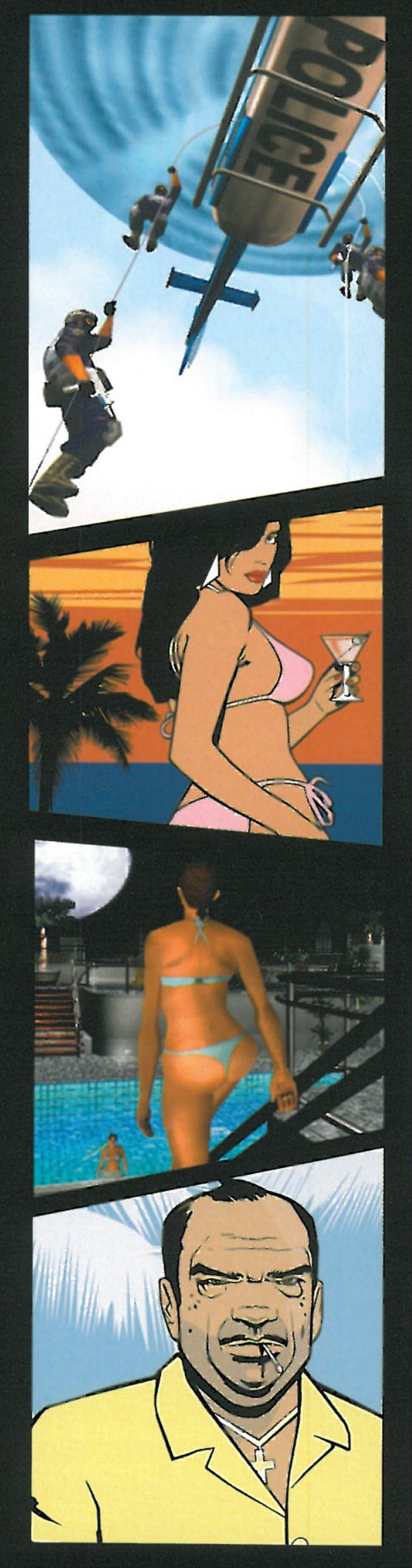
Otra de las novedades de esta sexta entrega de *Tomb Raider* es la posibilidad de jugar con un nuevo personaje, llamado **Kurtis Trent**. Al igual que la propia **Lara**, estará tras la pista del misterioso *Eckhardt*, que parece ser el causante de la muerte del mentor de **Lara** y centro de la enigmática conspiración.

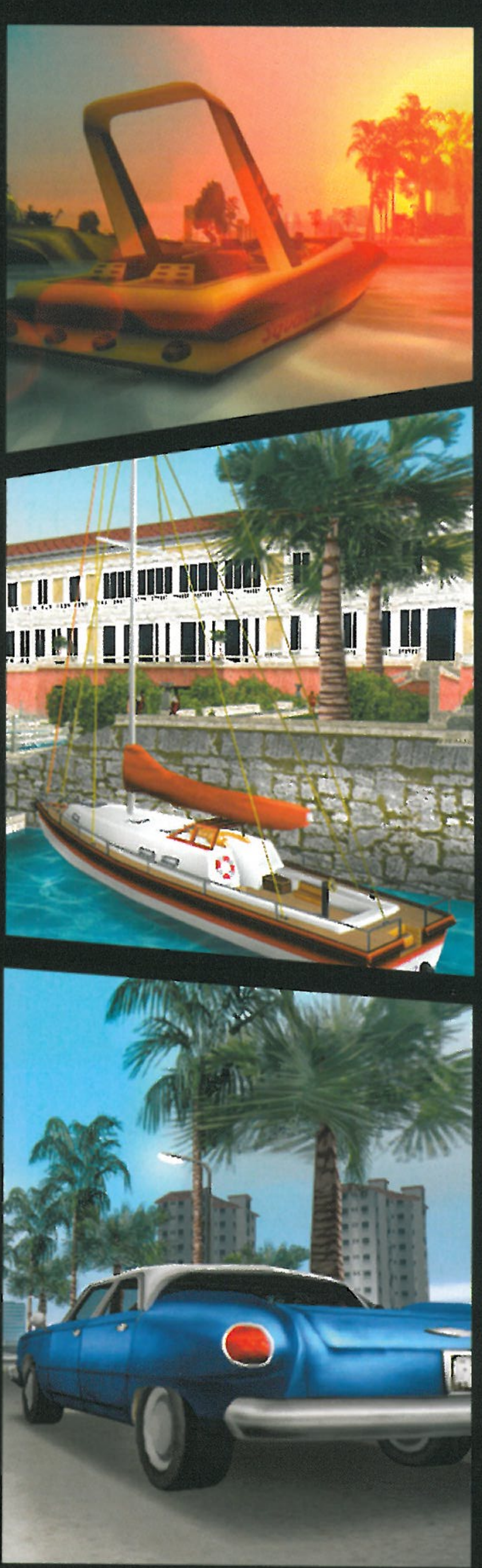
DE CARNE Y HUESO

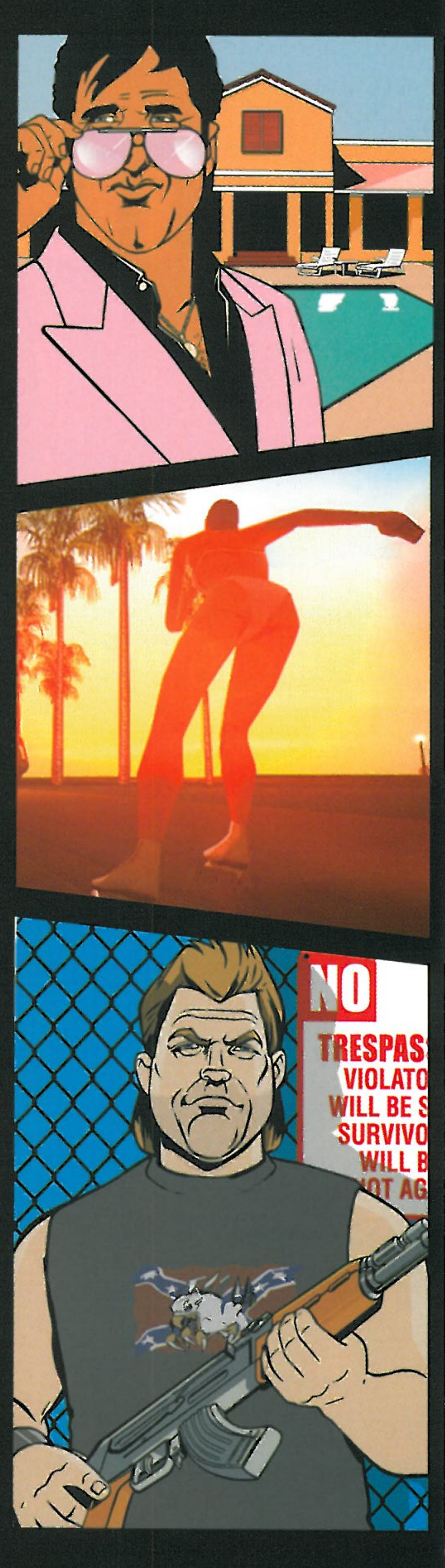
Aquí os ofrecemos nuevas imágenes y datos de Jill De Jong, la modelo oficial

Holandesa, 20 años, 1.83 de estatura, medidas perfectas, rubia natural (lo único que no tiene en común con **Lara**), ojos verdes y 64 Kilos de peso. Así es la nueva representación física de nuestra aventurera. Como ella misma confiesa, le gusta tanto viajar y la aventura como a la propia **Lara**. También le encanta el fútbol, por aquello de derrotar a los hombres en su terreno. Y además, ¡¡está soltera y sin compromiso!!

<La nueva Lara es mucho más agresiva, oscura y atrevida que antes. Lo que le espera en esta aventura así lo requiere>







PRÓXIMAMENTE A LA VENTA PARA PLAYSTATION 2









PlayStation®2

grand theft auto

vice city

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY

"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo,Rockstar North and the Rockstar North logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. Note: Rockstar will be following IDSA guidelines for M rated games in the marketing of this game. This game contains violent language and behavior and may not be appropriate for persons under the age of 17. It is a comic interpretation of gangster activity and the story, names and incidents portrayed herein are fictitious. No identification or similarity to actual persons, living or dead, or to actual events is intended or should be inferred. Any resemblance is coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behavior.

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid

Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74

Asistencia al cliente: 91 384 69 70



por << Manuel Arenas >>

Sony NET MiniDisc MZ-N1

Net MD

La gama de reproductores NET Minidisc de Sony, con el modelo MZ-N1 como máximo representante, conforma una de las soluciones portátiles más perfectas para la reproducción y grabación de música.



Sony, inventor del *Walkman*, ha mantenido su gama de soluciones *MiniDisc* en un segundo plano hasta la llegada de la tecnología NET MD. Lo cierto es que el formato *MiniDisc* ha tenido siempre adeptos muy devotos y defensores de sus virtudes, aunque sin llegar a convertirse en un fenómeno masivo. Ahora, gracias a la introducción de nuevas características tecnológicas, parece que el futuro está asegurado. En esencia, la tecnología NET MD permite transferir canciones desde un ordenador hacia el *MiniDisc* a velocidades hasta 32 veces superiores a la de reproducción de una canción, de modo que se elimina la tediosa espera en las grabaciones. Por otro lado, los formatos LP permiten mejorar la eficiencia de los discos *MiniDisc*, incrementando en varias órdenes de magnitud su capacidad de almacenamiento. Se trata de un sistema de compresión, el ATRAC, muy similar al MP3, con lo que la calidad está asegurada. Por otro lado, la electrónica presente en los reproductores *MiniDisc* aseguran la reproducción sin saltos y una autonomía de uso de hasta 110 horas en el caso del modelo MZ-N1 comentado cuando se emplea la batería recargable junto con una batería AA convencional. El MZ-N1 es el modelo más completo dentro de la gama NET MD de **Sony**, con un peso de menos de 90 gr, entrada de micrófono, la mencionada autonomía de más de 100 horas en reproducción, un diseño ultra compacto, o una electrónica para el procesamiento del sonido muy avanzada capaz de ofrecer excelentes resultados tanto en calidad como en estabilidad y resistencia frente a golpes o movimientos de cualquier naturaleza. Además, se acompaña del *software* OpenMG JukeBox, que gestiona las transferencias de canciones desde el ordenador hacia el *MiniDisc* a través del puerto USB. Por supuesto, se mantiene la entrada de línea tanto óptica como analógica, de modo que quien busque la máxima fidelidad sonora podrá seguir disfrutando de ella, pero con la ventaja añadida de la tecnología NET, más versátil, pero sujeta a algoritmos de compresión más agresivos que los empleados en la grabación directa a través de las entradas antes mencionadas. Sin duda el MZ-N1 es una de las mejores soluciones que se pueden encontrar hoy en día para la reproducción de audio portátil, cuando no la más perfecta. Tampoco hay que olvidar que la tecnología y el precio de los discos *MiniDisc* son excepcionales, con una fidelidad y fiabilidad al máximo nivel, con un coste similar al de reproductores MP3 de gama alta, pero con un coste por canción mucho más reducido y con la ventaja añadida que supone poder crear colecciones de música todo lo grandes que se deseen sin más limitación que el número de discos *MiniDisc* de los que se disponga.

PVP-R: 425 Euros

http://www.sony.es

ALTAVOCES CREATIVE SOUNDWORKS SLIM 500

El complemento ideal para un sistema de audio portátil es este juego de altavoces de la firma **Creative**, con un diseño muy cuidado y extremadamente compacto gracias a la tecnología empleada en su construcción y que hace posible que los satélites sean planos, ocupando un espacio mínimo y que incluso pueden ser colgados en la pared. El *subwoofer*, con 17 Vatios de potencia RMS complementa a la perfección los 6 Vatios de cada uno de los dos satélites, completando un conjunto equilibrado y atractivo.



http://es.europe.creative.com

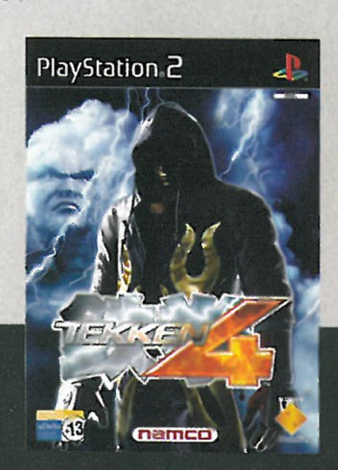
PVP-R: 109 Euros


UNIVERSAL
INTERACTIVE
¡Cuidado que quema!
SPYRO
al rojo vivo
GAME BOY ADVANCE
Próximamente
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation.2
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es
TM y ® son marcas de Nintendo. © 2002 Nintendo.

ROU

FIG

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of the Sony Corporation. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Namco.
TEKKEN™4 & © 1994 1995 1996 1999 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD.
TBWA





La vida es

Entrénate c

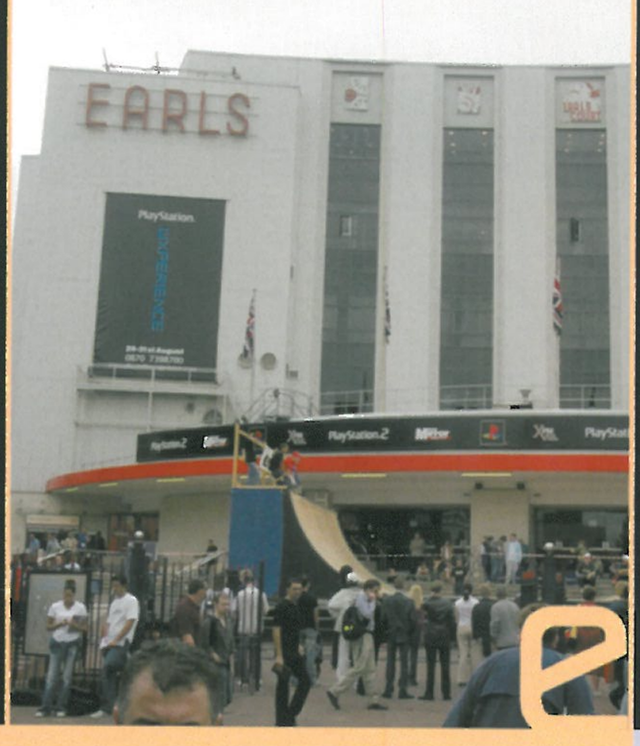


ND 1

HT

ura lucha.
n Tekken 4.





ects* 2002

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

El rey indiscutible del European Computer Trade Show de este año 2002



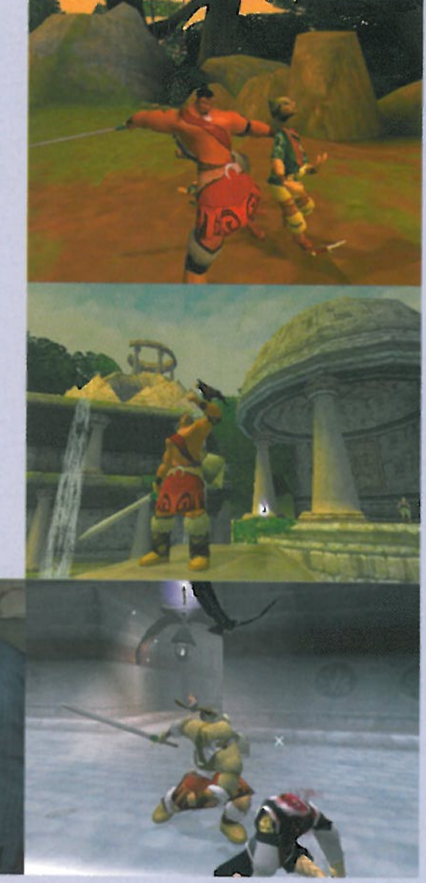
The PlayStation Experience era el único lugar del ECTS dedicado única y exclusivamente al uso y disfrute de los juegos presentados para PlayStation 2.

Una vez más, **Sony Computer Entertainment** dejó olvidada la palabra TRADE de la abreviatura **ECTS** y concentró sus esfuerzos en convertir el evento en todo un SHOW. *The PlayStation Experience*, pabellón anexo al **ECTS** (aunque ubicado en el mismo recinto), acogió los títulos más importantes presentados por todas las compañías para **PS2** y **PSone**, así como todos sus lanzamientos preparados para la temporada navideña. Tras un pequeño *briefing*, en el que se informó a la prensa de la inmejorable posición en el mercado europeo tanto del *hardware* como del *software* de **Sony Computer**, pasamos a disfrutar con los juegos que allí se mostraban. Uno de los más importantes, sobre todo teniendo en cuenta el lugar donde se celebra el **ECTS**, fue *The Getaway*, el título creado por **Team Soho** fue el único mostrado en el *briefing*. Los escenarios del juego fueron comparados a las calles reales de **Londres** (donde apenas se podía apreciar la diferencia) y se hizo una demostración de la dinámica de los vehículos y los daños que éstos pueden recibir al ser atacados con las armas del juego (las ruedas pueden reventarse, el coche explota disparando al depósito, todos los cristales saltan en pedazos, etc.). La extrema calidad tanto técnica como jugable de *The Getaway* dejó prendados del título creado por **Team Soho** a todos los asistentes al **ECTS**. El juego puede considerarse una mezcla entre *GTA3*, *Metal Gear Solid 2* y *Headhunter*, ya que en su cinematográfico guión tienen cabida impresionantes persecuciones y escenas de conducción, espectaculares tiroteos y un argumento repleto de golpes de efecto. El motor gráfico de *The Getaway* ha permitido a **Team Soho** crear unos detalladísimos modelos 3D, fieles a los actores que intervienen en las secuencias del juego y una buena cantidad de vehículos, cuya inteligencia artificial otorgarán a las calles de un **Londres** virtual un tráfico de lo más real. Llegado directamente de los estudios de **Sony Computer Entertainment** en **San Diego**, pudimos disfrutar de *The Mark Of Kri*, un título que mezcla acción y aventura y que posee un apartado gráfico que parece sacado de un filme de **Disney**. En el título creado por **SCEA**, tomaremos el papel de **Rau**, un salvaje guerrero que, acompañado por su pájaro **Kuzo**, deberá impedir la invocación de un hechizo que liberaría los poderes del mal en su tierra natal. Lo más destacable de *The Mark Of Kri*, además de su impresionante apartado gráfico, es su peculiar sistema de

THE GETAWAY



THE MARK OF KRI





Kazuo Takahashi Yuichi Yonemori

Grupo creativo Contents and Technology Tekken 4

PS2 RO: ¿Cómo surgió la idea de crear escenarios cerrados y con elementos interactivos?
K&Y: Es algo que teníamos en mente desde hace muho tiempo. Si no lo hicimos antes es simplemente porque el *hardware* no nos lo permitía. Con la aparición de PlayStation 2, pensamos añadirle dicha característica a *TTT*, pero descartamos la idea para mantener su jugabilidad fiel a la recreativa.

PS2 RO: ¿Hay algo que os hubiera gustado incluir en el juego que finalmente no aparece?
K&Y: ¡Demasiadas cosas! Pensamos incluir todos los personajes de la saga, pero habría representado un gran esfuerzo y el lanzamiento se habría retrasado muchísimo.
Kazuo: Incluso pensé en un luchador capaz de subir paredes y saltar sobre su oponente.

PS2 RO: ¿Cuál es vuestro luchador preferido?
Yuichi: Kazuya Mishima. Siempre me ha gustado su aspecto duro y oscuro.
Kazuo: Steve Fox. ¡Me siento como un padre para Steve! Yo me encargué exclusivamente de su diseño y animación.

EYETOY

La nueva forma de interactuar con tu PlayStation 2



Si crees que va siendo hora de que el *control pad* de **PS2** sea sustituido por un sistema de control más intuitivo e interactivo, tu juego es ***Eyetoy***. El título creado por **London Studios** obligará al jugador a utilizar su cuerpo frente a una *webcam* para superar cada uno de los pequeños pero divertidos juegos que incluye el título. Aunque, al igual que en el pasado **E3**, sólo fueron presentados tres de los minijuegos, el mismísimo **Ron Festejo** (productor de ***Eyetoy***) nos desveló que, para la aparición del título en el mercado, tendrán listos un total de 20 diferentes juegos con los que interactuar. **Ron** también nos confirmó que ***Eyetoy*** incluirá la *webcam* necesaria para poder jugar, pero su precio no aumentará ni un ápice.



PRIMAL







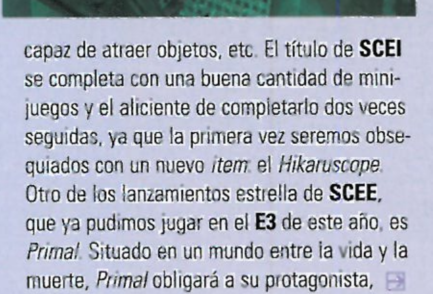
Jennifer Tate viajará entre la vida y la muerte con el objetivo de restaurar la armonía entre el caos y el orden.

LINUX KIT

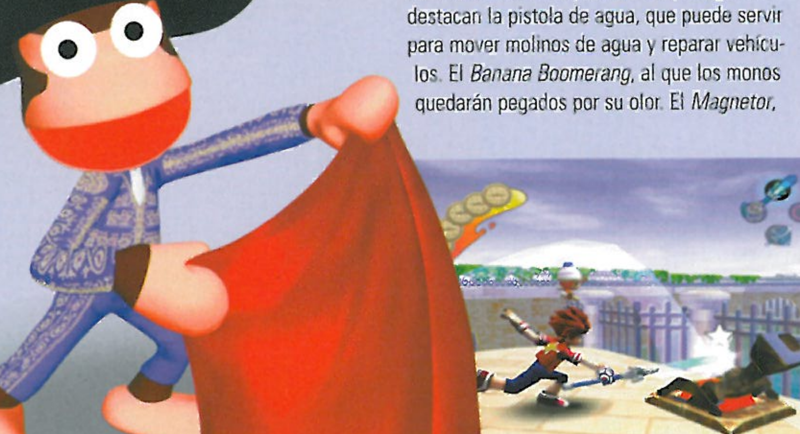
Aunque el lanzamiento en **Europa** del **Linux Kit** para **PS2** parecía imposible, **Sony Computer** puso a disposición de los asistentes al **ECTS** dos consolas funcionando bajo la última versión del *Kernel* de dicho sistema operativo. El **Linux Kit** está compuesto por ratón, teclado, Disco Duro, adaptador *Ethernet* y cable VGA (*sync-on-green*). Por ahora, sólo se comercializa a través de la *web* de **Sony**.

batallas, a través del cual podremos atacar a un máximo de tres oponentes simultáneamente, a los cuales se les asignará un botón diferente del *pad*. Otro de los elementos a tener en cuenta es el uso de **Kuzo**, el pájaro, para avistar el terreno, recoger *items* y distraer a los enemigos. Siguiendo en el mismo género, aunque con un argumento más infantil y un desarrollo menos violento, encontramos la segunda parte de *Ape Escape*. La simpática creación de **Sony C. E.** llega a **PlayStation 2** con un evolucionado apartado gráfico, a la altura de los 128 *bits* de **Sony**, y una gran cantidad de armas, modos de juego y escenarios. Si bien en el primer *Ape Escape* teníamos que viajar por el tiempo en busca de los traviesos monos, en esta segunda parte tendremos que cruzar un total de veinte diferentes niveles repartidos por todo el mundo. Además de estos 20 escenarios, hallaremos ocho más que pertenecen a los jefes del juego. Entre las nuevas habilidades y armas del protagonista, destacan la pistola de agua, que puede servir para mover molinos de agua y reparar vehículos. El *Banana Boomerang*, al que los monos quedarán pegados por su olor. El *Magnetor*, capaz de atraer objetos, etc. El título de **SCEI** se completa con una buena cantidad de minijuegos y el aliciente de completarlo dos veces seguidas, ya que la primera vez seremos obsequiados con un nuevo *item*: el *Hikaruscope*. Otro de los lanzamientos estrella de **SCEE**, que ya pudimos jugar en el **E3** de este año, es *Primal*. Situado en un mundo entre la vida y la muerte, *Primal* obligará a su protagonista,

APE SCAPE 2







SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Jennifer Tate, a reestablecer el orden entre *Abaddon* (el caos) y *Arella* (el orden). A lo largo de la aventura, **Jennifer** descubrirá poco a poco su «demoníaca» naturaleza, que producirá en ella metamorfosis para ayudarla en su periplo. Junto a ella, encontraremos a **Scree**, una gárgola viviente, que controlaremos en diferentes puntos del juego. Técnicamente, *Primal* promete poner el *hardware* de **PS2** al límite, con un motor gráfico que elimina cualquier tipo de carga entre escenarios, *Detail Management* (es capaz de adaptar el nivel de detalle dependiendo de nuestra posición, para hacer más detallado lo que nos rodea sin perder un solo *fps*), y su resolución nativa ha sido adaptada al formato 16:9. Por último, pero no por ello menos importante, **Sony Computer** presentó a los asistentes al **ECTS** la segunda entrega de *Space Channel 5*. **Ulala**, la gran reportera espacial, regresa a **PlayStation 2** de mano de sus creadores originales, **United Game Artists**, con el legendario **Tetsuya Mizuguchi** a la cabeza. Para esta ocasión, se ha mantenido el desarrollo de la primera entrega (género denominado por **Konami** como *Rythm & Action Game*), aunque ha sufrido algunos cambios. El más relevante de todos es el paso de los escenarios en formato MPEG-2 del primer *SC5* a un entorno tridimensional y generado en tiempo real por el *hardware* de **PlayStation 2**.

SPACE CHANNEL 5 PART 2



KINGDOM HEARTS

Squaresoft y Disney Interactive crean un juego con estrella

Y es que la palabra más adecuada para definir a este magnífico juego sería la de «superproducción». Nadie sabe lo que ha podido costarle a **Square** contar con la licencia de casi cien personajes de **Disney**, desde **Mickey** hasta **Simba**, pasando por **Dumbo**. Tampoco han escatimado a la hora de poner voces a los protagonistas: **Haley Joel Osment**, el niño de *El Sexto Sentido* presta la suya a **Sora**, y otros conocidos actores como **David Boreanaz, Sean Astin, David Gallagher** o la cantante **Mandy Moore** hacen lo propio con otros personajes. Un action *RPG* clásico, con ese toque maestro que sólo **Squaresoft** sabe conseguir. Hemos tenido la ocasión de probar la versión PAL (aún con textos en inglés), y lo único que se le puede achacar al juego, como ocurría con *Final Fantasy X*, es la pobre conversión desde el original NTSC. Franjas negras gigantescas y una notable disminución de velocidad. En cualquier caso, ni siquiera estos problemas podrán impedirnos disfurtar de uno de los juegos con más magia y personalidad de los últimos años. **Sora**, un chico que vive feliz con sus amigos **Riku** y **Kairi** en *Destiny Island*, de pronto se ve transportado a un mundo extraño. Como portador de la *Keyblade*, un arma mágica, deberá acabar con la amenza de los *Heartless*, que pretenden destruir todos los mundos conocidos.

El primer gran enemigo del juego, escondido al final de Traverse Town, guarda en su poder el bien más codiciado por los malvados Heartless: un corazón humano





Los naipes de la corte de la Reina de Corazones serán unos de los enemigos más insistentes de todo el juego



"El mejor simulador/arcade de helicópteros disponible en estos momentos en PlayStation 2."
9/10. PlayStation 2 Revista Oficial - España

ACCIÓN
DESTRUCCIÓN















Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60



KONAMI

Un pequeño stand que ocultaba grandes títulos...

El *stand* de **Konami** fue uno de los grandes misterios del **ECTS**. A cada hora que pasaba se acumulaban los rumores sobre una supuesta *beta* de *Silent Hill 3* oculta en el restringido interior del *stand*. Si era verdad o no, de lo único que tenemos pruebas es de la aparición del juego en el *kit* de prensa con nuevas pantallas e información sobre la trama y su protagonista. Los que sí se pudieron ver en el exterior, a ojos de todos los afortunados visitantes del **ECTS** eran el resto de novedades. Hubo auténticas bofetadas por jugar a *Pro Evolution Soccer 2*, del que podréis encontrar más información en el *Pretest* perpetrado por **De Lúcar**. El *Dancing Stage Party Edition* para **PSone** también atrajo la atención del público, y no faltaron los valientes que se animaron a probar sus dotes para el baile sobre la *Dance Mat*. En esta nueva edición, **Konami** ha incluido una canción de *S-Club 7*, el machacadísimo *Can't Get You Out Of My Head* de **Kylie Minogue** y temas de *The Cardigans, The Bloodhound Gang*... hasta 51 canciones diferentes. Nos quedamos con las ganas de jugar con los dos nuevos bombazos de **Hideo Kojima**: *Metal Gear Solid 2 Substance* y *Zone Of The Enders: The 2nd Runner*, pero al menos pudimos ver pequeños segmentos a través de las pantallas de plasma dispuestas en diversos puntos del *stand*. El nuevo *Z.O.E.* no llegará al mercado europeo hasta principios de 2003, aunque se ha confirmado la participación de **Yoji Shinkawa** en el diseño de los mechas. *MGS 2 Substance* también se hará esperar lo suyo, hasta la próxima primavera. Esta edición especial de *MGS2* contará con más de 200 misiones VR, multitud de objetivos alternativos, que incluyen jugar con el *ninja*, y nuevos segmentos de aventura protagonizados por **Solid Snake**, bautizados como «Snake Tales». Se vé que, pese a los esfuerzos de **Kojima**, **Liquid** no le cayó simpático a nadie.

<Había bofetadas por jugar a P.E. Soccer 2>



Los mirones se lo pasaron en grande viendo a la gente bailar en Dancing Stage.


MGS 2 SUBSTANCE



Z.O.E. THE 2ND RUNNER



DANCING STAGE PARTY EDIT.



SILENT HILL 3

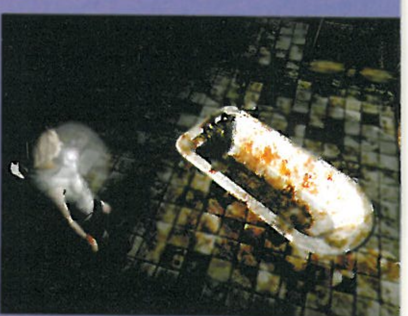
Konami nos invita a dar un paso más en la escalera hacia la locura...






Los amantes del óxido y el terror están de enhorabuena... Un nuevo Silent Hill 3 llegará el próximo año.

Ya sea en aras de mantener el misterio o porque simplemente no llegará a las tiendas hasta el 2003, **Konami** está facilitando con cuentagotas la información sobre el nuevo ***Silent Hill 3***. De momento, lo único que se ha desvelado es que tiene una protagonista femenina, de nombre **Heather**, que presencia cómo su cómodo entorno se transforma en una verdadera pesadilla. Las luces de las calles se apagan, desaparece todo el mundo y terroríficos sonidos comienzan a rodearla, presagio de que algo malo va a comenzar de un momento a otro. La niebla, omnipresente en las dos anteriores entregas de *Silent Hill*, se desvanece en la tercera entrega para ofrecer una mejor visión de los tiparracos que pululan por los pasillos, calles y alcantarillas de esta nueva sinfonía del horror. Lo que al parecer sí se mantendrá será el uso de armas y la siempre útil linterna.



CONTRA: SHATTERED SOLDIER

El fenómeno Contra resucita con un glorioso shooter que dará que hablar



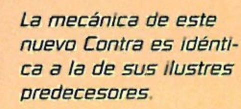
Con su aborrecible *C: The Contra Adventure Appaloosa*, estuvo cerca de destruir para siempre una de las sagas más venerables de **Konami**, pero para delirio de los amantes de los *shoot'em-up*, la casa madre ha decidido devolver a la franquicia todo su pasado esplendor. Para ello están desarrollando una nueva entrega que combinará el desarrollo 2D de toda la vida con un cuidado entorno tridimensional. La idea no es, ni mucho menos, novedosa, pero nos permitirá disfrutar de los jefazos más espectaculares de toda la historia de la familia *Contra*. ***Contra: Shattered Soldier*** es la secuela directa del clásico *Contra III: The Alien Wars* de **SuperNintendo**. De hecho, en la *beta* que ha llegado hasta nuestras manos por cortesía de **Konami**, hemos podido reencontrarnos con una de las criaturas más recordadas del juego de **SNES**. El tortugón gigante ha cambiado el borroso modo-7 por polígonos y texturas, pero sigue siendo tan impresionante como antaño. La mecánica, para dos jugadores, mantiene todas las señas de identidad de todos los *Contra*: armas espectaculares, una dificultad extrema y jefes y más jefes surgiendo en pantalla cuando menos se les espera. Prueba del mimo que **Konami** está prestando a la génesis de este nuevo *Contra* es que ha contratado los servicios del prestigioso ilustrador **Ashley Wood** (famoso por su trabajo en *Spawn*, *X-Men* y algunos cómic de *Star Wars*) para dar su particular toque a todo el juego, desde el diseño de los alien a los ingenios mecánicos que irán cortando el paso de los dos protagonistas. Una magistral jugada para ganarse a todos aquellos usuarios *yankees* que sólo conocen el infausto recuerdo del *Contra* de **PSone** y para deslumbrar a los seguidores de toda la vida con los geniales diseños de este dibujante al servicio de una mecánica tan clásica como apasionante. Lo único malo es que en **Europa** habrá que esperar al comienzo de 2003 para disfrutar de él.

<Es la secuela directa del clásico de SuperNES>



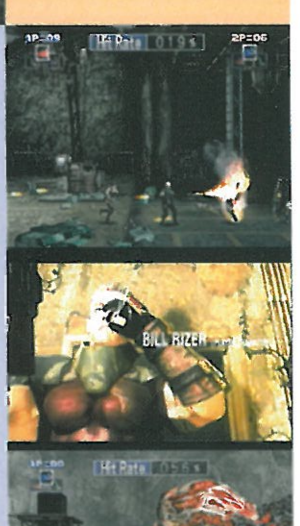
Prepárate para descender montañas y volar sobre un misil...





La mecánica de este nuevo Contra es idéntica a la de sus ilustres predecesores.



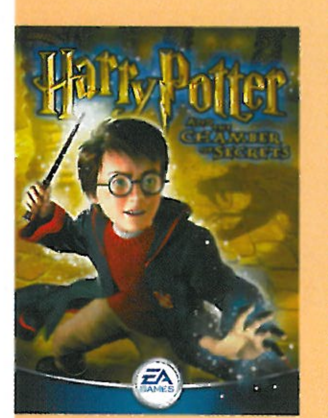




ELECTRONIC ARTS

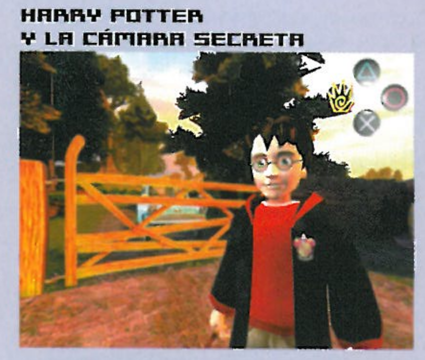
La sede de Londres se convirtió en un enorme stand

Como en años anteriores, **EA** se desmarcó del **ECTS** y convirtió sus oficinas en las afueras de **Londres** en un gigantesco *stand* donde mostrar todas sus novedades para la temporada Otoño/Invierno. *Harry Potter y La Cámara Secreta* deslumbró por su calidad gráfica y fidelidad al libro de **J.K. Rowling**. Allí pudimos disfrutar en directo de *Nightfire*, el nuevo *shooter* basado en **James Bond** y hablar con el productor del nuevo *FIFA*, que entre sus muchas novedades incluirá los estadios del Real Madrid y Valencia. También pudimos ver la conversión a **PS2** de los *Sims*, que incluirá lo visto en **PC** y misiones exclusivas. Aunque si tuviéramos que destacar un sólo juego, ése sería *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres*, un impresionante *beat'em-up* con toques de *RPG* que dejó con la boca abierta a todos los asistentes en el **ECTS**.

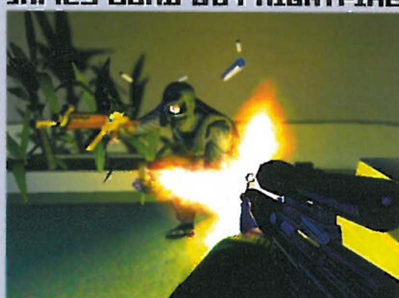


Como en años anteriores, Electronic Arts se desmarcó del ECTS y organizó su propia feria individual en su sede.

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



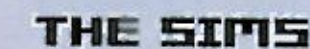
JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

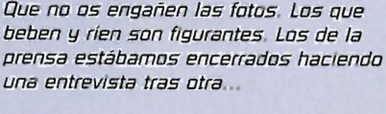


THE SIMS









Que no os engañen las fotos. Los que beben y ríen son figurantes. Los de la prensa estábamos encerrados haciendo una entrevista tras otra...

FIFA 2003



ENTREVISTA A NEIL YOUNG, PRODUCTOR DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

El juego de Electronic Arts fue una de las sensaciones del ECTS



El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres es uno de los juegos más brillantes a nivel gráfico vistos jamás en PS2.

***PS2 RO**: Uno de los aspectos más impresionantes del juego es la integración de los escenarios en la acción, así como su realismo. Habrá costado un gran trabajo realizarlos...*

Young: Sí, por supuesto. Hemos trabajado de cerca con el equipo de la película y nos han suministrado gran cantidad de material que nos sirvió de referencia para crear los escenarios. Estamos orgullosos de lo bien que han quedado.

***PS2 RO**: ¿El juego va a ser un beat'em-up puro o va a ofrecer elementos de aventura?*

Young: Nosotros queremos pensar que es la evolución de un juego de acción. Tiene elementos de *RPG*, construyes tu personaje, aumentas su experiencia, subes de nivel... y todo lo mejor de un juego de acción, incluyendo *combos*.

***PS2 RO**: ¿En algún momento del desarrollo del juego pensásteis en ofrecer juego simultáneo para 4 jugadores al estilo de Gauntlet?*

Young: Al principio pensamos en ofrecer un modo Cooperativo para dos jugadores. Pero en esa clase de juegos la cámara es siempre la misma, para facilitar la visión de los dos jugadores. Nosotros buscábamos una cámara dinámica, que reprodujera todo el dramatismo de la película, y éso sólo era posible con un único jugador.



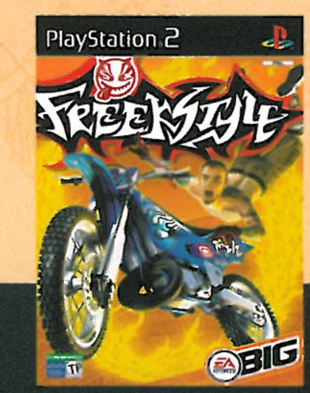




Érase una vez,
un bucólico y algo aburrido lugar
lleno de criaturitas alegres.

FreekStyle

Hasta que un día,
un grupo de motoristas
freekstylers lo encontró y
ya, no fue tan bucólico y
aburrido nunca más.
Se acabó.









PlayStation 2

©2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, el logotipo EA SPORTS, EA SPORTS BIG, el logotipo EA SPORTS BIG y Freekstyle son marcas registradas o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados. Todo producto patrocinado y nombres de compañía y nombre y logotipos de marca son propiedad de sus respectivos dueños. Nintendo GameCube es una marca registrada de Nintendo. ©2001 Nintendo. "PlayStation" y la familia de logotipos "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. EA SPORTS TM y EA SPORTS BIG TM son marcas de Electronic Arts TM.




CAPCOM

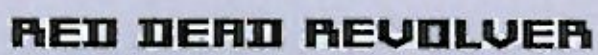
Junto a Sony, Capcom ofrecía el catálogo más completo del ECTS 2002

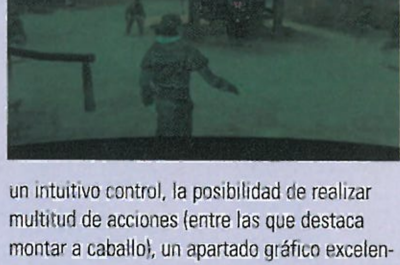
Aunque **Capcom** no disponía de *stand* donde jugar con sus novedades, el *stand* de **Sony**, *PlayStation Experience*, mostraba en su esplendor (y en versión jugable), títulos como *Red Dead Revolver*, *Auto Modellista* y *Gio Gio's Bizarre Adventure*. Nosotros tuvimos la oportunidad de conocer a sus creadores en persona y de disfrutar de dichos títulos. La versión para **PlayStation 2** del manga *Jojo's Bizarre Adventure* (llamado *Gio Gio* en esta ocasión) toma un cariz aventurero y tridimensional, dejando de lado el concepto en el que se basaron las anteriores creaciones para **Dreamcast** y **PSone**. Su motor gráfico emplea un impresionante efecto *cell-shading* que le da al juego un auténtico aspecto de OVA. Basta decir que *Auto Modellista* fue creado a modo de experimento partiendo de su *engine* 3D. Junto a su aspecto gráfico, uno de los elementos más sorprendentes de *Gio Gio's* es la posibilidad de dañar casi todo el escenario con nuestros golpes. Otra de las sorpresas de **Capcom** fue *Red Dead Revolver*. **Angel Studios** (creadores de *Midnight Club* y la versión **N64** de *Resident Evil 2*) ha sido el grupo encargado de programar este divertido *shoot'em-up* ambientado en el Oeste. En él, tomaremos el papel de un huérfano criado por los indios, en su venganza contra los asesinos de sus padres. *Red Dead Revolver* lo tiene todo para convertirse en un gran título, incluido modo para cuatro jugadores en *split screen*, un intuitivo control, la posibilidad de realizar multitud de acciones (entre las que destaca montar a caballo), un apartado gráfico excelente e incluso una banda sonora creada por **Ennio Morricone** (compuesta hace años para un *Western* que nunca vio la luz). El catálogo de **Capcom** se completaba con el original *Auto Modellista* (para todo el público del **ECTS**) y con *Devil May Cry 2* y *Clock Tower 3* (*A Puerta Cerrada*).

GIO GIO'S BIZARRE ADVENTURE



RED DEAD REVOLVER



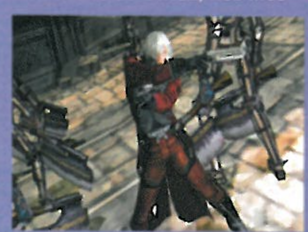


DEVIL MAY CRY 2

La esperada secuela de DMC llegará a nuestro país a principios de 2003

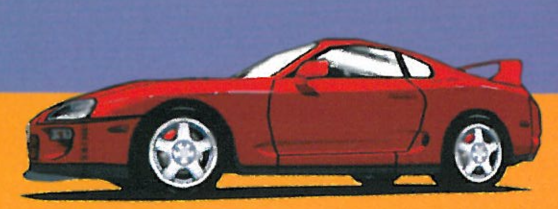


Aunque el esperado título de **Capcom** no fue mostrado a todo el público asistente al *show*, nosotros pudimos disfrutar, a puerta cerrada, de una versión *beta* jugable de *Devil May Cry 2*. El antihéroe **Dante** regresa a **PlayStation 2** con nuevas habilidades, una nueva compañera llamada **Lucia** que se defiende con dos espadas, y mostrando un aspecto muy mejorado con respecto a la primera entrega. **Tsuyoshi Tanaka**, productor de **Studio 1** (grupo detrás del desarrollo de ***DMC2***) nos mostró las características más destacadas de esta esperada secuela. En esta ocasión, la acción se desarrollará en exteriores, entre rascacielos y pequeñas casas medio derruidas. Entre las nuevas habilidades de **Dante**, destacan la posibilidad de apuntar en dos direcciones simultáneamente, correr por las paredes y utilizar un vehículo para desplazarse por los escenarios, que aún no se ha desvelado.





Devil May Cry 2 presenta un nuevo personaje, Lucia, y la posibilidad de disparar en dos direcciones a la vez.



AUTO MODELLISTA

Puro nervio sobre el asfalto

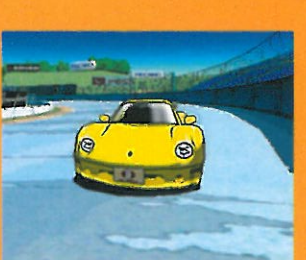


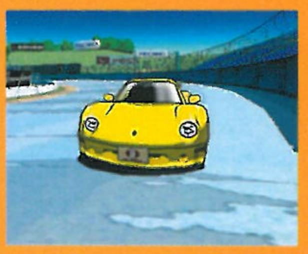
Pese al estilo «cartoon» del juego, los distintos vehículos son perfectamente reconocibles.

Ha sido definido por muchos como un «Gran Turismo con *cell-shading*», pero la verdad es que ***Auto Modellista*** se aleja bastante del grado de simulación del título de **Sony**, al menos en cuanto a control se refiere. El modo principal del juego, llamado *Garage Life*, nos pone al volante de algunos de los vehículos más conocidos de casas japonesas como *Toyota*, *Subaru* o *Nissan*. Aún se desconoce si se añadirán fabricantes occidentales cuando sea lanzado en **EE.UU.** Deberemos ir ganando carreras para poder modificar nuestro coche. Al contrario que en *GT3*, estas modificaciones no serán sólo interiores, sino que se verán reflejadas en el exterior. Alerones, cientos de pegatinas diferentes, luces, espejos retrovisores y diferentes partes de la carrocería podrán ser cambiadas a nuestro antojo. En ***Auto Modellista*** no existe el dinero, por lo que será al final de cada competición (dependiendo de nuestra posición) cuando consigamos las nuevas partes. Pero la posibilidad de customización no se queda sólo en el coche. Podremos decorar el garaje como nosotros queramos, añadiendo todos los muebles, elementos mecánicos y póster.

El estilo de conducción, pese a ser competitivo, resulta muy sencillo e intuitivo.









ENTREVISTA



YOSHIHIRO SUDO

PRODUCTOR DE AUTOMODELLISTA



PS2 RO: ¿Cómo surgió la idea de hacer un juego de conducción con gráficos cell-shading?

Sudo: Hay muchos juegos de coches en el mercado y todos van encaminados en una sola dirección, ser lo más realistas posible. Nosotros queríamos hacer un juego totalmente opuesto. La idea se nos ocurrió durante el proceso de creación de *Jo Jo's*, cuando se le ocurrió hacer un juego de coches con la misma estética de dibujo animado.

PS2 RO: ¿La idea de transformar los coches en *toons* causó algún tipo de problemas con las marcas constructoras de los vehículos?

Sudo: No hubo ningún problema con ellos. Quedaron muy contentos con el resultado.

PS2 RO: ¿En el futuro será posible el duelo *On-line* entre jugadores japoneses y europeos?

Sudo: Creamos juegos *On-line* con el objetivo de que jugadores de diferentes países compitan entre sí. Haremos todo lo posible para conseguirlo.



Terror en estado puro

CLOCK TOWER 3



El horror y los psicópatas se multiplican por cinco

Pese a que **Human** (responsable de los anteriores *Clock Tower*) no ha tenido nada que ver en el proyecto, ***Clock Tower 3*** no desmerece para nada a sus predecesores. Esa es la impresión que tuvimos al ver la primera fase en presencia de **Tatsuya Minami** y **Koji Nakajima** (*manager* general y productor, respectivamente, de *Studio 3* de **Capcom**) responsables del juego. Esta nueva sinfonía de horror tiene como protagonista a **Alyssa**, una joven cuyas habilidades psíquicas la trasladarán a diversas épocas en un mismo escenario: **Londres**. En cada una de ellas, además de devolver la paz a los espectros, debe esquivar a un peligroso psicópata (el de la primera fase se dedica a aplastar cabezas con un mazo, con ambientaciones de **Londres** en 1942). Para defenderse, **Alyssa** sólo cuenta con una botella de agua bendita y su poder psíquico, bautizado como *Rooder*, que le permite ver a los fantasmas momentos antes de que éstos la ataquen. La contundencia de las imágenes de ***Clock Tower 3*** no tiene parangón con ningún otro juego de consola. De hecho, el propio **Minami** nos confesó que él mismo se asustaba como un colegial al jugar con esta aventura y eso que es uno de los creadores . Vosotros mismos podréis comprobar a partir de la primavera de 2003 si exagera, cuando el juego llegue a **Europa** localizado a cinco idiomas. Para entonces ya sabremos si nuestro amigo el «Tijeritas» es uno de los cinco psicópatas del juego.

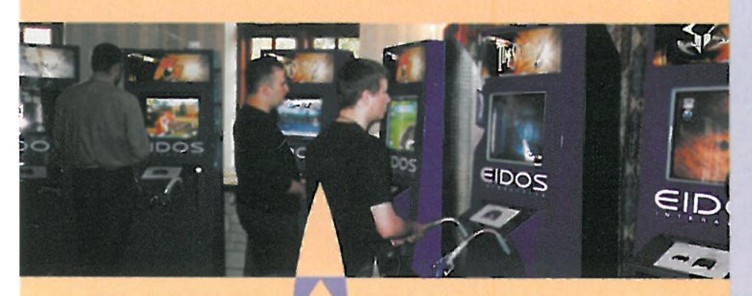


Cada fantasma atacará a Alyssa hasta que ésta les devuelva la paz, en algunos casos devolviendo un objeto querido del muerto al cadáver.



EIDOS – MIDWAY

Sin duda alguna, el mejor catálogo de EIDOS en años

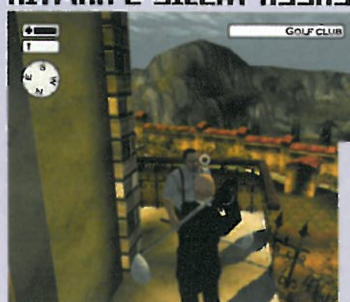


Algunos de los asistentes a la conferencia Ascent de este año, disfrutando de los geniales títulos que Eidos presentaba.

ascent

Un año más, asistimos a la conferencia anual que **Eidos** mantiene con la prensa europea justo antes del **ECTS**, denominada **Ascent**. Hospedados en el lujoso hotel *Pennyhill Park*, tuvimos la oportunidad de jugar y conocer a fondo el que podría ser el mejor catálogo que **Eidos** ha tenido nunca de cara a la época navideña. Uno de los mejores juegos resultó ser *Hitman 2*, creado por **IO Interactive**, una compañía afincada en **Dinamarca**. El título protagonizado por el asesino a sueldo más famoso del mundo lúdico encandiló tanto a los miembros de la prensa como a los distribuidores que allí se encontraban. *Hitman 2* te pondrá en la piel de «Nombre en clave 47», asesino a sueldo retirado, que es obligado a volver a matar para recuperar a su mejor amigo y mentor. Si bien su apartado gráfico es prácticamente insuperable, su jugabilidad es aún mejor, dejando al jugador tomar decisiones en cada una de las situaciones a las que nos enfrentamos. **Fresh Games**, la rama de **Eidos** dedicada a los títulos japoneses, también presentó grandes títulos como *Legaia 2: Duel Saga* y *Way Of The Samurai*. El primero de ellos, secuela del título creado para **PSone** por **Prokion**, presenta un aspecto muy mejorado con respecto al primer *Legaia* y un desarrollo de lo más original. *Legaia 2* es un *RPG* con un novedoso sistema de combates, el cual implica la introducción de largas secuencias de comandos para la ejecución de *combos* y golpes especiales. Por último, **Acquire**, creadores de las dos primeras entregas de **Tenchu** para **PSone**, nos brindan la oportunidad de ser un auténtico Samurai. *Way Of The Samurai* representa una peculiar mezcla entre aventura y *beat'em-up* 3D, en el que tendremos que tomar multitud de decisiones que decidirán nuestro destino y desembocarán en diferentes finales. Los combates están cuidadísimos y dan la oportunidad de utilizar una gran cantidad de armas y diferentes disciplinas.

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN





Frío, calculador y despiadado, Hitman mataría a cualquiera por dinero.

LEGAIA 2 DUEL SAGA





WAY OF THE SAMURAI





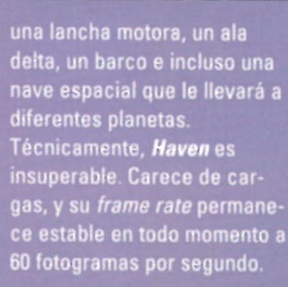
HAVEN CALL OF THE KING

MIDWAY

El más completo y largo título de plataformas

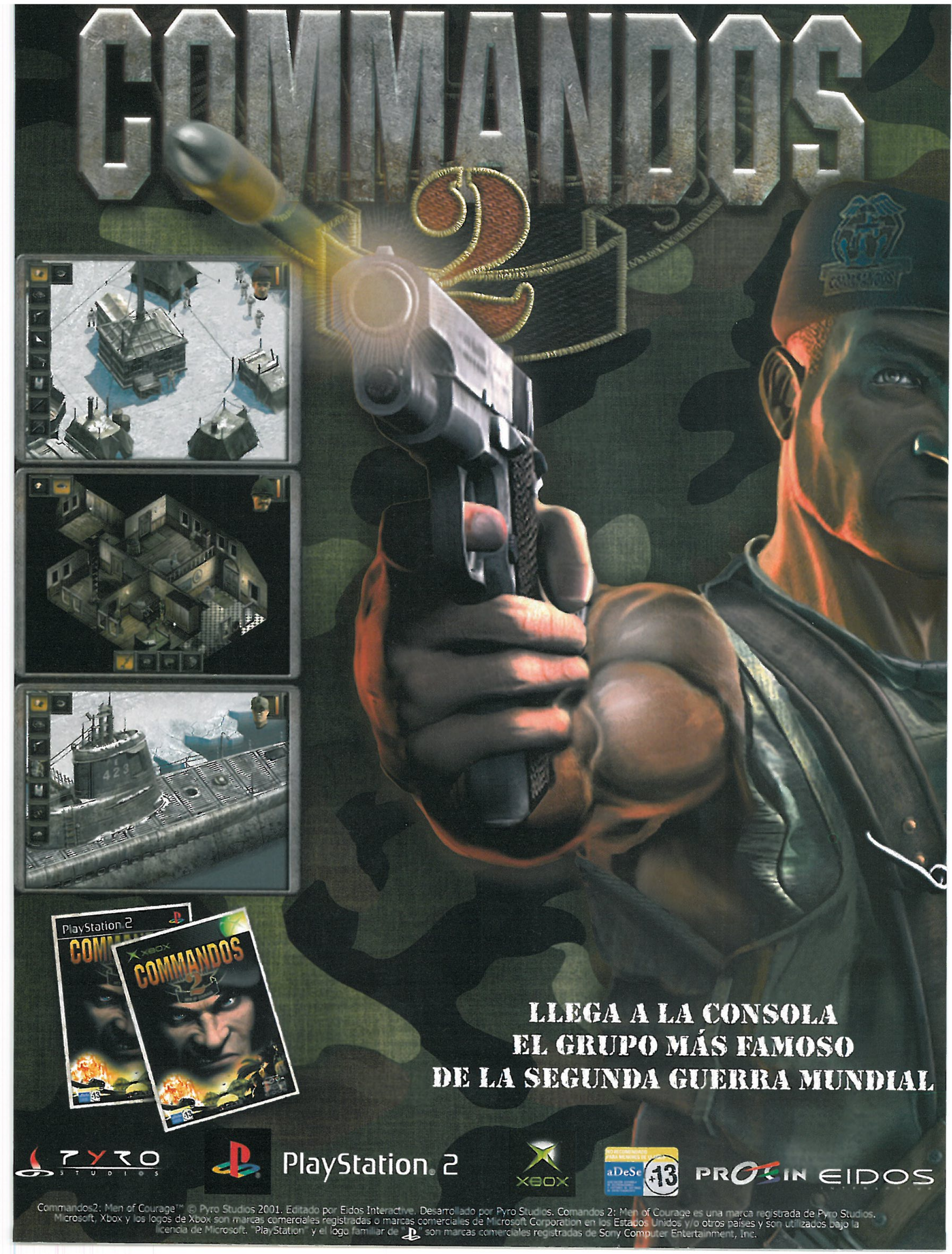


Aunque, a nuestra llegada al **ECTS**, apenas teníamos referencias de ***Haven***, ni mucho menos hubiéramos llegado a imaginar la tremenda calidad que atesora el título de **Midway**. Programado por *Traveller's Tales*, ***Haven*** es, a grandes rasgos, un plataformas 3D, pero incluye multitud de elementos y sorpresas que le hacen romper las barreras del género. Nuestro protagonista podrá defenderse de sus enemigos con un yo-yo y con diferentes armas de fuego, y podrá utilizar diferentes vehículos como un *buggy*, una lancha motora, un ala delta, un barco e incluso una nave espacial que le llevará a diferentes planetas. Técnicamente, ***Haven*** es insuperable. Carece de cargas, y su *frame rate* permanece estable en todo momento a 60 fotogramas por segundo.





Haven puede llegar a convertirse en el más completo y longevo título de plataformas.


COMMANDOS
2
PlayStation 2
COMMANDOS
XBOX
COMMANDOS 2
LLEGA A LA CONSOLA
EL GRUPO MÁS FAMOSO
DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
PYRO STUDIOS
PlayStation 2
XBOX
aDeSe +13
PROEIN
EIDOS
Commandos2: Men of Courage™ © Pyro Studios 2001. Editado por Eidos Interactive. Desarrollado por Pyro Studios. Comandos 2: Men of Courage es una marca registrada de Pyro Studios. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países y son utilizados bajo la licencia de Microsoft. "PlayStation" y el logo familiar de "" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.

sumario

PRE TEST

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCET
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-8
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

por << De Lucar >>

PRO EVOLUTION SOCCER 2

El mejor juego de fútbol de todos los tiempos se supera a sí mismo



No exageramos demasiado si decimos que para muchos de los redactores de esta revista la llegada de ***Pro Evolution Soccer 2*** es una de las mejores noticias de este año en **PS2**. Seguro que no somos los únicos que piensan así. Si atendemos a las ventas de la primera parte (recordad que fue uno de los juegos más vendidos del catálogo de **Konami**, superando incluso a *Silent Hill 2*), ***PES2*** debe ser uno de los más esperados de 2002 por varias decenas de miles de aficionados al género.

Hace ya unos meses *Winning Eleven 6*, nombre con que se conoce en **Japón** a ***PES2***, nos anticipó buena parte de los cambios e innovaciones que podrían incluirse en esta edición. Nuestra larga experiencia, acumulada tras varios años de disfrutar al máximo con cada una de sus versiones PAL y NTSC, nos hacía suponer que ***PES2*** tendría la misma estructura que *WE6*, aunque con algunos cambios en la jugabilidad. Así ha sido. Básicamente es el mismo programa pero con un estilo de juego algo más pausado y menos predecible a la hora de controlar el balón. Muy parecido, por lo tanto, al japonés pero a años luz del anterior *Pro Evolution Soccer* en lo que se refiere a calidad gráfica, animación y realismo. Los que alucinaron con aquel,







Espectacular
Como en *PES*, podremos grabar todos nuestros mejores goles y verlos cuando queramos



<Pese a la acertada modificación de la Master League, se echan de menos las competiciones reales. El tema de las licencias resta muchos puntos a una obra maestra>

con la nueva propuesta quedarán absolutamente fascinados. A pesar de que sigan sin solucionarse algunas de las cuestiones que tradicionalmente han lastrado a *PES* frente a *FIFA*, se trata del mejor simulador de fútbol que hemos visto hasta la fecha. Una auténtica maravilla y todo un monumento al deporte rey, que arrasaría el mercado si no desmereciera de su rival en aspectos como el nombre real de los jugadores y clubes o por no incluir las competiciones oficiales más emblemáticas. Como no entendemos bien las causas (títulos mucho menos cuidados cuentan con los derechos), será mejor olvidarse de este histórico problema y centrarnos en sus muchos aciertos.

Pro Evolution Soccer 2 es el modelo a seguir en materia de animación, realismo gráfico, inteligencia y posicionamiento de jugadores y desplazamiento de balón. Aquello de «es como estar viendo un partido real», que a veces se aplica de manera exagerada, describe aquí, mejor que nunca, lo que sucede en cualquier lance del juego. Rechaces, movimientos de libro para dejarnos en fuera de juego, caídas, disparos, pases al hueco y demás aspectos de cada partido, adquieren en ***Pro Evolution Soccer 2*** una perfección increíble. En otros títulos el automatismo del juego es tal, que prácticamente cualquiera puede meter un gol. Aquí, hay que trabajar las jugadas, buscar el balón, calcular los espacios, luchar cada posición, estar pendiente de los rebotes, etc. Puede parecer complicado y hasta excesivamente meticuloso a veces, pero así es también el fútbol real.

Cuatro representantes españoles
Real Madrid, Barça, Depor y Valencia son los clubes españoles de la *Master League*. La pena es que al Valencia aquí le llaman Andalucía, al Madrid, Navarra y al Depor, Cantabria. Increíble.

Master League

La nueva estructura es mucho más potente, duradera y divertida

Ahora también hay que gestionar el club. Partimos con una cantidad y con nuestras victorias y derrotas, ganaremos o perderemos capital. Los fichajes son por temporadas y hay que negociar con los jugadores y sus equipos. Recibiremos ofertas por los nuestros y habrá que estar atentos también a la duración de los contratos. Hay más equipos, hay jornadas de Copa, se empieza desde la tercera división y, como siempre, tendremos que fichar para completar las plantillas reales. No tengáis mucha prisa.

el esfuerzo, la técnica y el saber estar en el campo. Jugando contra la máquina o en cualquiera de sus modalidades multijugador, la diversión, la emoción y el interés están siempre garantizados porque no hay partido igual.
Además de las novedades en la jugabilidad hay que destacar la nueva *Master League*. Cuenta con una estructura innovadora con más equipos, el comienzo es desde la tercera división y con jugadores ficticios, nuevo sistema de puntos y de fichajes, gestión económica, negociación con jugadores y, esto es lo más sorprendente, partidos de copa intercalados dentro de las jornadas de liga. No es la *Champions League* ni la Liga, pero está mejor que la anterior *Master League*. Lo mismo podríamos decir de los locutores (que aunque están a años luz de **Lama** y compañía, han mejorado), de la ambientación y público de los campos. El Reto Umbro, sensacional.
Para terminar este avance sobre ***PES2***, aunque ya suene a la eterna cantinela, lamentar una vez más que **Konami** no se ha fijado en la única cuestión que da aliento a *FIFA*: las Licencias Oficiales. Con competiciones y jugadores reales, los clubes más importantes del mundo y las ligas nacionales, este título no tendría rival en muchos años. Eso no lo duda nadie.

ON
Una verdadera maravilla. Es el fútbol es su más pura esencia. Exigente pero imposible de dejar una vez que empiezas a controlar.

OFF
El tema de las licencias ya es preocupante. Deberían plantearse algún tipo de alianza con otro título para compartir derechos. Es su único gran fallo.



Meter goles de falta requerirá mucha práctica por parte del jugador. Se ha aumentado la dificultad respecto a Winning Eleven 6.



La presión de los rivales es más o menos como en la liga italiana. Perder un segundo casi siempre significa perder la opción de marcar.



<La animación y comportamiento de los jugadores es la mejor y más realista que hemos visto en toda la historia del videojuego. Nada es tan parecido al fútbol de verdad>



Reto Umbro

La otra novedad de PES2 pone a prueba nuestra habilidad

Son siete pruebas: Regate, Pase Corto, Pase Manual, Pase Largo, Tiro Libre, *Chut* con Tiro Libre, Posesión del Balón y una prueba final secreta (no desvelaremos nada). Hay *ranking* para los mejores y os llevará bastante tiempo estar entre ellos.



Editor de jugadores y clubes

Podremos modificar y crear jugadores y equipos

Teniendo en cuenta que muchos jugadores y clubes tienen nombres falsos, era casi obligado que contara con un completo y sencillo editor. No os llevará mucho tiempo corregir las plantillas y jugadores principales.



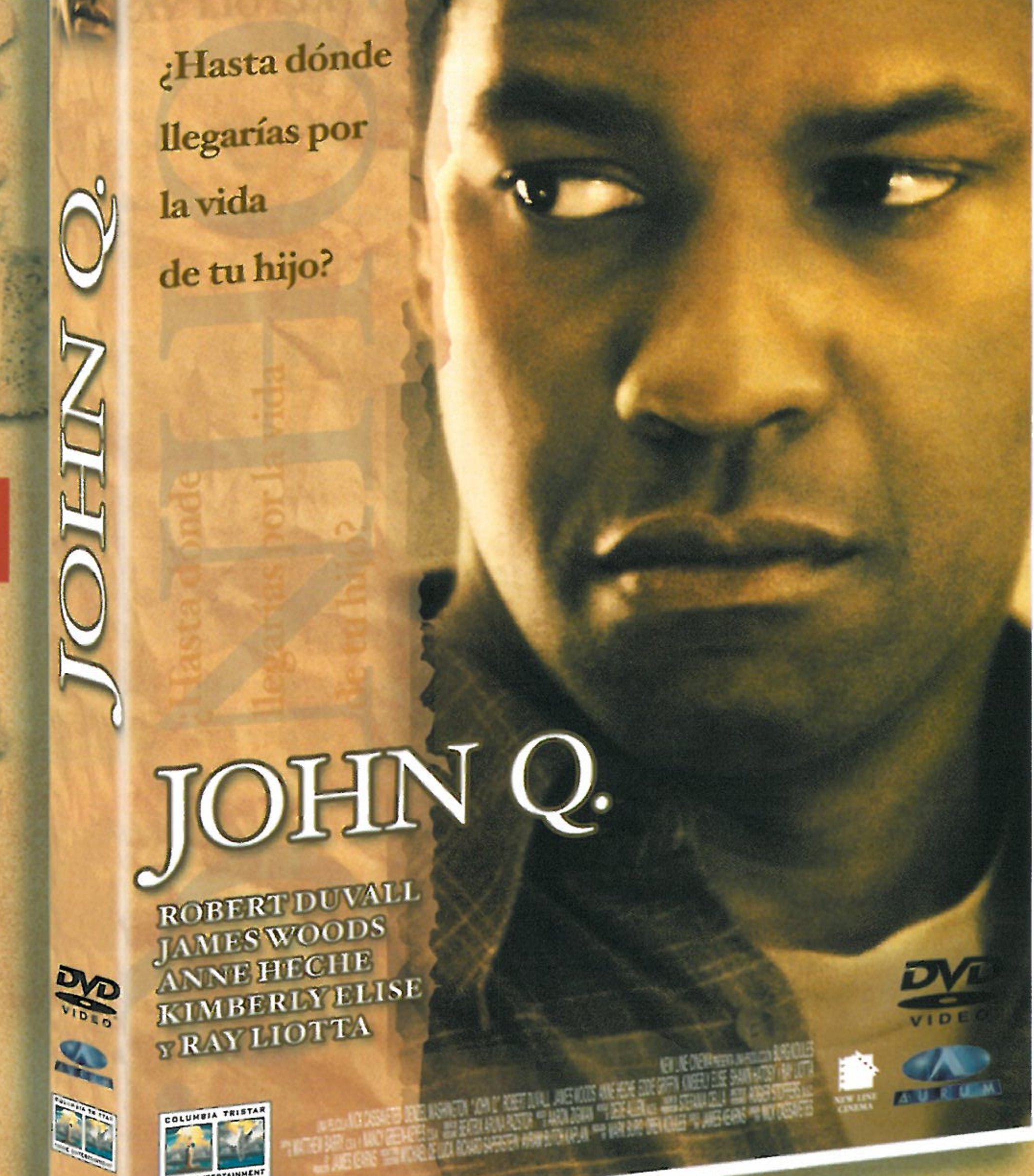
JOHN Q.

DENZEL WASHINGTON

La historia de un hombre que se convirtió en un héroe para la sociedad y en un delincuente para la Ley

Descubre en el 

- Comentarios
- Documentales
- Escenas eliminadas
- Trailer
- Sobre la producción
- Filmografías
- Ficha técnica





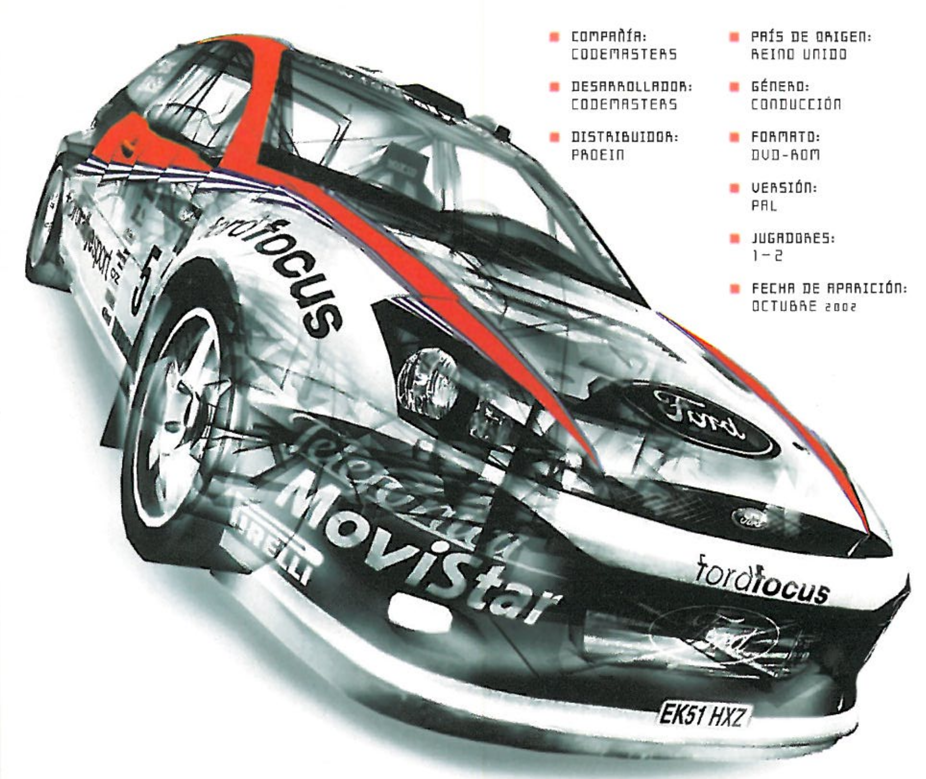




www.columbiatristarvideo.es

Ya en VIDEO y DVD VIDEO

© 2001 NEW LINE INTERNATIONAL RELEASING, INC. Todos los derechos reservados.



- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: CODEMASTERS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2002

COLIN MCRAE 3

La más real representación del mundo de los rallys viene de la mano de Codemasters

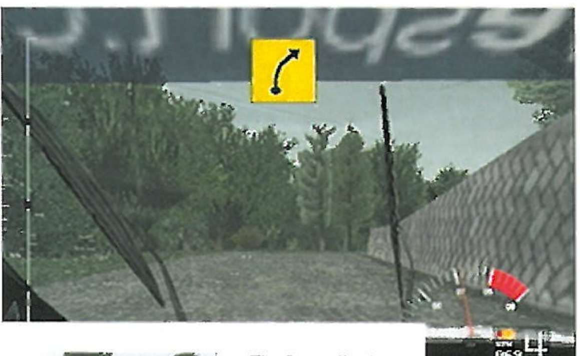
por << The Scope >>



Tras largos meses, mejor dicho, años de espera, por fin tenemos entre manos al que puede considerarse como el simulador rey del mundo de los rallys. *Colin McRae Rally*, *World Rally Championship* y *V-Rally* son las principales referencias para cualquier amante de este tipo de juegos de conducción. Sin embargo, el título de **Codemasters** es el que quizá más ha sabido ganarse las simpatías de los amantes de la simulación más pura. Obviamente tiene muchos elementos arcade, ya que sino sería un auténtico tostón, pero su dificultad y su exigente control le convierten en lo más parecido del mercado a lo que es un rally real. *V-Rally* quizá ataca más por el lado de lo que es la carrera de un piloto, partiendo desde cero y avanzando en su trayectoria profesional, mientras que *W.R.C.* es bastante más fácil de jugar para cualquiera y gracias a contar con la licencia oficial reúne los rallys auténticos. Así pues, *Colin McRae* ataca por el lado de la simulación, que se traduce en, como hemos dicho, un control muy meticuloso que no perdona errores, un exagerado nivel de dificultad, una representación gráfica del coche absolutamente realista (quizá la mejor hasta la fecha) y, especialmente, por cómo se reflejan los daños en los vehículos. Merece especialmente la pena destacar este apartado, ya que aunque muchos juegos últimamente se están atreviendo a trabajar este aspecto, en el caso de ***Colin McRae 3*** este aspecto se ha potenciado al máximo. Por ejemplo, además de romperse faros y cristales, es posible perder partes del coche por el camino, como aletas o el mismo capó, e incluso, hemos tenido que acabar alguna carrera con tres ruedas. Respecto al juego en sí, su estructura es la clásica, con el típico modo campeonato (exageradamente difícil por lo menos en esta *beta*, incluso en el nivel más sencillo), y la posibilidad de correr los rallys individualmente. El motor gráfico del juego es extraordinario, aunque en esta beta aún mostraba algunos efectos de *popping* que a buen seguro desaparecerán en la versión final. Respecto a los escenarios, sin ser los mejores que hemos visto (quizá



Antes de las etapas del rally veremos cómo nuestros mecánicos ponen a punto el coche.



El efecto lluvia esta extraordinariamente conseguido.

Circuitos

Carreras por todo el mundo

Al no tener la licencia oficial, la gente de **Codemasters** se las ha arreglado para ofrecer un suculento menú de rallys ambientados en diferentes localizaciones del mundo. Tan variadas que nos dará casi igual que no sean los rallys reales. Estas pruebas discurren por países como Australia, Finlandia, España, Reino Unido, Grecia, Estados Unidos, Japón o Suecia. Cada rally tiene su propia personalidad.



<El duelo entre Colin McRae 3 y WRC 2 por ganarse las preferencias de los usuarios de PS2 va a ser apasionante>



<La nueva joya de Codemasters destaca por el asombroso realismo de los vehículos >

W.R.C. es el ganador en este apartado), sí que cumple sobradamente con las expectativas. Quizá lo que puede salvar la aparente ingobernabilidad del coche (al principio, porque luego se aprende a controlarlo) son las carreteras, que en general son muy anchas (quizá excesivas), lo que nos perdonará los numerosos errores que, a buen seguro, cometeremos a lo largo de cada tramo cronometrado. Aunque en el nivel más fácil al final lograremos imponernos a los rivales (es difícil para ser catalogado de «normal» pero es posible), lo cierto es que tendremos que convertirnos en unos virtuosos del volante y, además, tener mucha suerte para clasificarnos en primer lugar. Quisiéramos insistir, como hemos hecho en muchas otras ocasiones, que estamos ante una *beta* del juego, y hasta que el mes que viene no podamos analizar concienzudamente el producto final, es demasiado arriesgado aventurarse a calificar determinados aspectos del juego que, en muchos casos, variarán considerablemente en el producto final. El caso es que después de jugar a ***Colin McRae 3***, lo que está claro es que está llamado a convertirse en una de las referencias para esta navidad, y que los fanáticos de la simulación y del mundo de los rallys encontrarán en el título de **Codemasters** toda la acción y la simulación que tanto ansían después del fantástico recuerdo que dejaron las versiones para **PSone**. Y ahora, con *W.R.C. 2* también a punto de visitarnos, lo que está claro es que el duelo será por todo lo alto, con dos excepcionales alternativas para jugar.

▲ ON

Los coches son una pasada, y el control, aunque exigente, es extraordinario. Los efectos de lluvia y los daños son impresionantes.

▼ OFF

Siempre se ha sabido que todos los Colin McRae son complicados, pero en esta beta hasta el nivel más sencillo de dificultad es durillo.

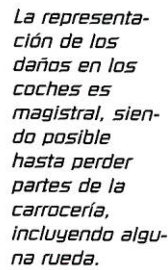


Gráficamente, lo mejor que se ha visto

En la beta que nos ha proporcionado **Codemasters** hemos podido jugar con un Focus RS WRC, un Lancer Evo VII, un Xsara Kit Car y un Impreza WRX.







La representación de los daños en los coches es magistral, siendo posible hasta perder partes de la carrocería, incluyendo alguna rueda.

SHINE STAR S.A.

PlayStation 2

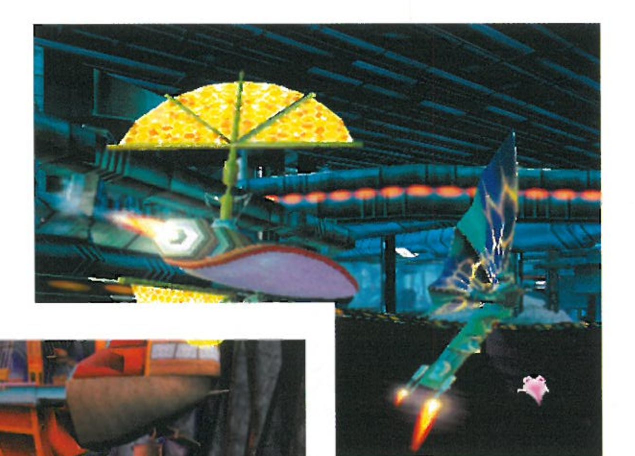
DISTRIBUIDOR OFICIAL

Simplemente, TODO

Comandante Benítez, 29 - B - 08028 Barcelona
Tel. 93 491 47 48 (6 líneas) - Fax 93 491 48 08
E-mail: shine@shinestar.es - www.shinestar.es

Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios
VENTA EXCLUSIVA AL POR MAYOR

Todas las marcas y logotipos del presente anuncio son propiedad de sus respectivas compañías



- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: BIZARRE CREATIONS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

por << Anna >>

TREASURE PLANET

Disney recobra la imaginación y adapta con éxito su peculiar Isla del Tesoro a los 128 bits de Sony

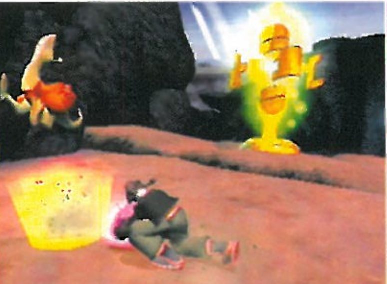


Allá por el año 1999 **Disney** puso en marcha a sus creadores y animadores para la producción de una versión libre del clásico de **Stevenson**, *La Isla Del Tesoro*. La película, que se estrenará en **EE.UU.** el próximo 27 de noviembre, narra la aventura original de **Jim Hawkins**, sólo que ésta vez el tesoro enterrado del **Capitán Flint** no se halla oculto en una isla, sino en un lejano planeta. Además, para esta producción, la factoría de los sueños no ha descuidado su conversión al videojuego. Ha buscado una compañía programadora con experiencia tanto en juegos de aventura (*Fur Fighters*) como de carreras (*Project Gotham*) para reproducir fielmente el desarrollo del filme. De tal modo que la travesía de **Jim**, a través de los 20 niveles que componen el juego, se podrá realizar a pie o sobre un curioso transporte futurista, ya que habrá áreas en las que nuestra misión será cumplir una serie de objetivos en un tiempo limitado. Y es que, aunque parezca mentira, este título con sello **Disney** promete. Buena jugabilidad, control preciso, gráficos más que aceptables y un *engine* algo más real de lo que nos tiene acostumbrados la «Factoría de los Sueños». Así pues, tendremos que explorar 5 planetas con localizaciones inspiradas en las de la película (cavernas, minas, etc.) y combatir contra súper novas, tormentas espaciales, robots o alien bajo una ambientación y mecánica de juego futurista. Además, al cumplir objetivos nos recompensarán con secuencias del filme *Treasure Planet*. La versión **PS2** llegará traducida y doblada al castellano y esperemos que no se olviden de incluir algunos temas de la banda sonora que **J. Newton Howard** ha compuesto para la ocasión.

▲ ON Tratándose de una licencia Disney, gráficamente es una delicia y la mecánica de juego es un gran acierto porque mezcla acción, aventura y puzzles.

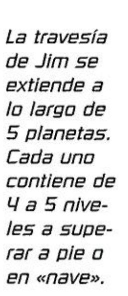
▼ OFF Disney sigue con su arcaico esquema de juego: supera objetivos y te premiarán con escenas de la peli. Pero dónde están las fases Bonus, minijuegos...

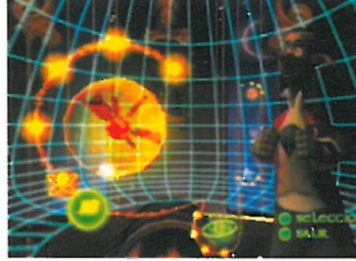




<Bizarre ha conseguido dar un soplo de aire fresco a los juegos de Disney>









La travesía de Jim se extiende a lo largo de 5 planetas. Cada uno contiene de 4 a 5 niveles a superar a pie o en «nave».

Morph, el bicho rosa, acompaña en todo momento a Jim para ayudarle cuando lo necesite.

Work in Progress

Paso de polígonos a texturas...

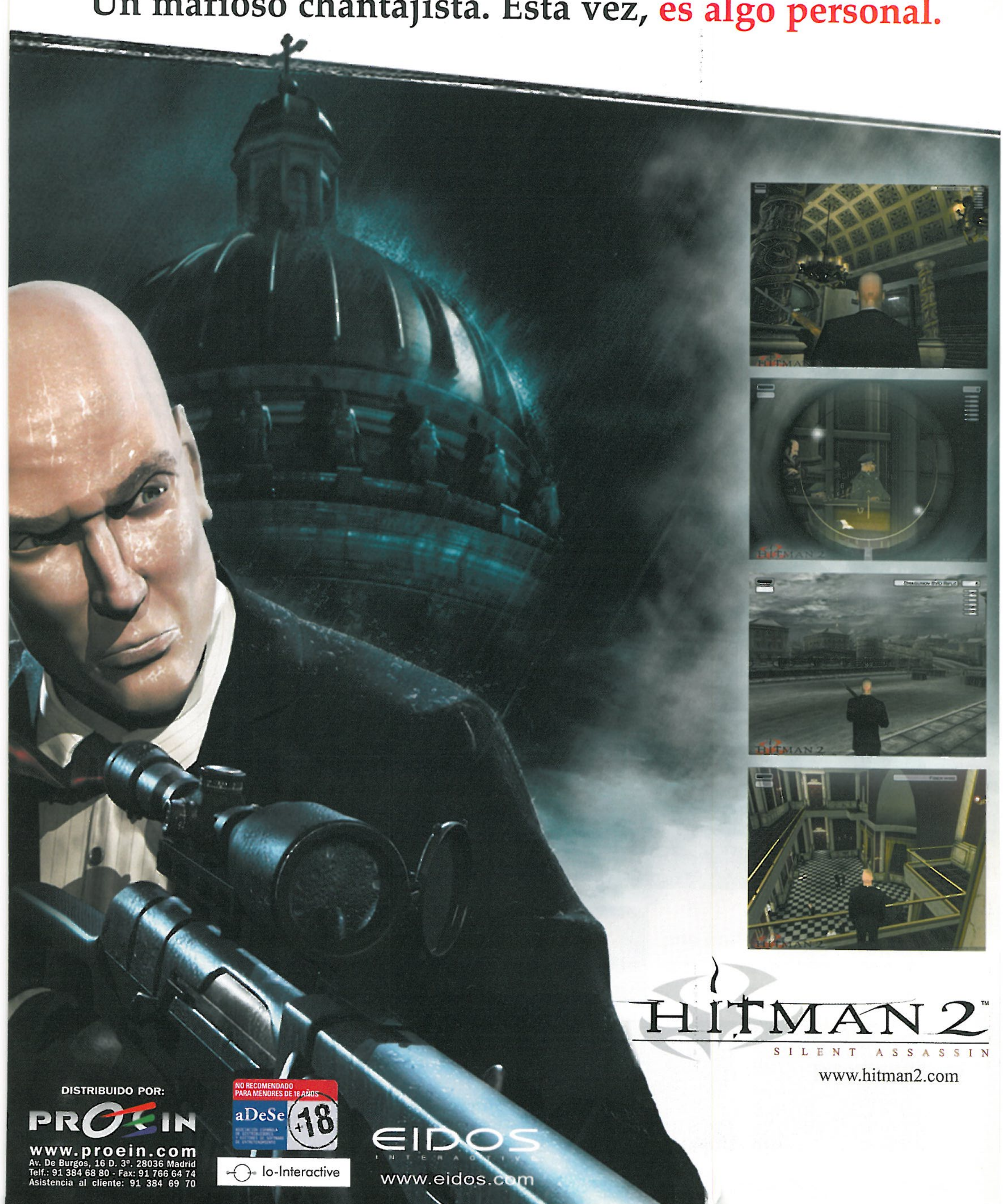
El entorno *wire-frame* del juego es cubierto con texturas para dar forma a los escenarios que dan vida al juego. Sin duda, ***Treasure Planet*** promete calidad, pues es la licencia **Disney** más cuidada y mejor trabajada desde *El Emperador y Sus Locuras*.







Un asesino a sueldo retirado. Un sacerdote secuestrado. Un mafioso chantajista. Esta vez, es algo personal.





- COMPAÑÍA: SIERRA
- DESARROLLADORA: ARGONAUT
- DISTRIBUIDORA: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

MALICE

Una perversa historia que pretende acaparar todas las miradas de los amantes de los plataformas

por << Anna >>



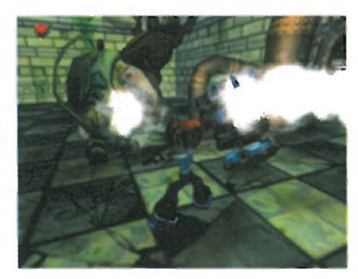
Arcano y apocalíptico. Un *arcade* de plataformas con un argumento y desarrollo inquietante. Pues a través de 22 niveles tendremos que desvelar el misterio de la muerte de **Malice** para devolver la paz y armonía al mundo. Nos adentraremos en escenarios con ambientaciones y personajes que mezclan la fría era de la modernidad con el cálido mundo de las almas en pena: el Infierno. Y donde tendremos que resolver intrigantes *puzzles* mientras hacemos frente a enemigos diabólicos. Para ello, **Malice** dispondrá de tres tipos de armas (una maza, un gigantesco martillo y un tridente) y, según avancemos, tendrá que ser capaz de dominar los secretos de la Magia Elemental (Fuego, Agua, Tierra y Aire) a través de sus cuatro reencarnaciones. Sólo de esta forma podrá convertirse en una diosa lo suficientemente poderosa como para derrotar al Dios del Fuego y corregir las líneas del tiempo. Posee una jugabilidad bastante absorbente gracias a su misteriosa historia, pero el brusco movimiento de cámara y la poca suavidad de la animación deterioran este apartado. Así pues, esperemos que en la versión final el motor gráfico halla sido depurado. Sin embargo, uno de los aspectos de ***Malice*** que más llama la atención es el de audio, ya que el grupo de *pop-rock* norteamericano *No Doubt* no sólo ha prestado varios temas de su último álbum *Rock Steady*, sino que ha puesto las voces de los personajes. De tal modo que la vocalista del grupo es la voz de **Malice** y la de sus tres compañeros la de varios personajes secundarios. Y aunque el juego saldrá traducido y doblado al castellano, merecerá la pena escuchar la voz de **Gwen Stefani** y la de sus colegas.

▲ ON
Una historia sobrecogedora, una jugabilidad sencilla pero cautivadora y una banda sonora de verdadero lujo.

▼ OFF
Aún habrá que esperar a la versión final para valorar su apartado gráfico, pues a día de hoy es bastante mediocre.

Malice tendrá que averiguar el secreto de la Magia Elemental (agua, fuego, tierra...) para evitar que el caos asole el mundo.





A lo largo del juego, Malice dispondrá de 3 armas: un martillo, una maza y un tridente, que poseen potencias diferentes.



<No Doubt llena de personalidad a Malice con la incorporación de varios temas de su álbum>

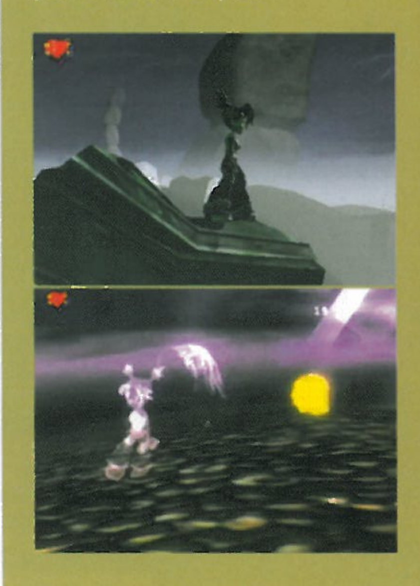






Viaje a otro mundo

Cada vez que **Malice** pierda una vida durante el juego, será trasladada al mundo de los muertos, *Afterlife*, para recuperar su alma. Para ello, esquiva a todas las ánimas en pena y evita que toquen a **Malice**, pues de lo contrario sólo te quedarán 54 segundos para cumplir esta misión. Aunque si pasas por los haces de luz podrás volver a empezar.



Organization

Ishockey Girls

Ciudad: Hvidovre (Dinamarca) **Inicio:** 2000 **Actividad:** Primer equipo infantil femenino de hockey sobre hielo en Dinamarca **Miembros:** 35 chicas **Hazaña:** Dentro de su categoría compiten contra equipos masculinos **Objetivo:** Demostrar que las niñas también pueden jugar al hockey **Contacto:** <www.ispiger.dk>.





Lois ofrece una página a organizaciones interesadas en dar a conocer su causa. **Contacto:** Org –18.106. 28080 Madrid.



- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: INSOMNIAC
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2002

RATCHET & CLANK

...s tan p... omo su predecesor J&D, ...romet... l nuevo rey del género

por << Anna >>



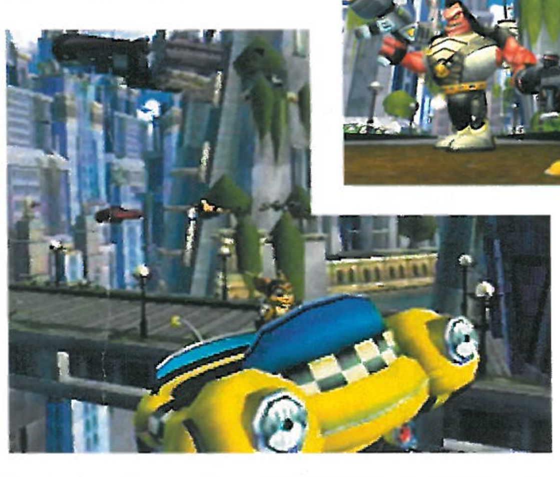
¿Sin precedentes? Pues no señores. Este plataformas, creado por los sabios programadores de *Spyro*, no es innovador aunque sí muy original en cuanto a que mezcla perfectamente acción, aventura y *puzzle*. No es por sacar fallos a un juego que posiblemente sea capaz de destronar a su hermano mayor, *Jak & Daxter*, pero para haber utilizado el motor gráfico que **Naughty Dog** ideó en *The Precursor Legacy*, el de **Insomniac** queda algo liviano. Pues en esta ocasión, sí que habrá pantallas de carga al cambiar de nivel y el transcurrir del día parece no existir. Ambos aspectos fueron los que más sorprendieron en *Jak & Daxter* y lamentablemente en ***Ratchet & Clank*** no se han tenido en cuenta (aunque aún habrá que esperar a la versión final para comprobar definitivamente tales hechos). De todos modos, estos factores son pequeños detalles que apenas tienen importancia, pues casi no serán percibidos por el jugador que quedará maravillado al disfrutar de un control preciso, una animación totalmente suave y real, y unos escenarios que parecen no tener fin a nuestros ojos. Además, aunque se trate de un plataformas 3D, ***Ratchet & Clank*** promete entre 30 y 40 horas de juego para acabar con **Mr. Drek** y sus engendros aliados. Para ello, controlaremos a **Ratchet**, quien posee más de 20 movimientos diferentes, un gran arsenal capaz de aniquilar a todo aquel que se le interponga y un amigo llamado **Clank**. Un robot con habilidades especiales que podrá adquirir muchas otras (como volar) pagando una cierta cantidad de tuercas a determinados personajes de la aventura. Además, en algunas misiones, el jugador podrá controlarlo. En fin, un gran título que no podremos disfrutar hasta Navidad.

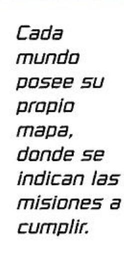
▲ ON (9/10)
El motor gráfico utilizado y el acertado desarrollo del juego, ya que Insomniac ha mezclado acción, aventura y puzzles en un gran plataformas.

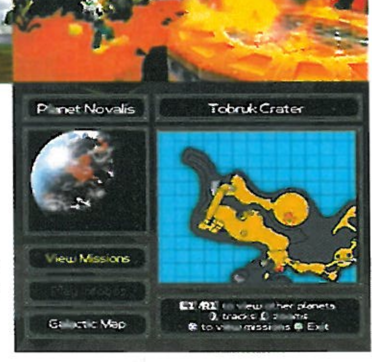
▼ OFF (4/10)
Aunque habrá que esperar a la versión final, las pantallas de carga no son muchas, pero existen (cosa que en J&D no) y la dificultad es muy justita.

<Aunque se trate de un plataformas, R & C promete entre 30 y 40 horas de juego>









Cada mundo posee su propio mapa, donde se indican las misiones a cumplir.

Armas

Desde una llave inglesa hasta un lanzallamas

Ratchet tendrá a su disposición un total de 35 armas que irá consiguiendo al ayudar a determinados personajes de la aventura o bien comprándolas en las tiendas a cambio de una cierta cantidad de tuercas.





Expertos en videojuegos

Superventas

SOFTWARE

COMANDOS 2: M. OF COURAGE	54,95
FINAL FANTASY X	64,95
G.T. CONCEPT 2002 TOKYO-G.	39,95
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	64,95
METAL GEAR SOLID 2	54,95
SILENT HILL 2 - DIGIPACK	49,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	64,95

ACCESORIOS

MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95



PS2 + DVD REMOTE + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS **289,95**

¡NUEVO PRECIO!

AHORA 249'95 EUROS

PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE CONTROL STEPS **259,95**

Promociones del mes



64,95

Compra ONIMUSHA 2 y llévate un POSTER de regalo

64,95

Compra TUROK EVOLUTION y llévate el DVD que incluye COMO SE HIZO y la HISTORIA completa de toda la saga de regalo

59,95

Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo



Novedades del mes

BLADE 2



64,95

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT



59,95

COLIN McRAE RALLY 3



64,95

CONFLICT DESERT STORM



59,95

ESTO ES FÚTBOL 2003

59,95

LEGION: LEGEND OF SCALIBUR

59,95

NINJA ASSAULT + GCON 2



79,95

TEKKEN 4



69,95

THE SUM OF ALL FEARS PANICO NUCLEAR



59,95

THE THING

59,95

Superofertas del mes

AGE OF EMPIRES II THE COLLECTION



29,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP



19,95

JAK AND DAXTER

29,95

RUMBLE RACING

19,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



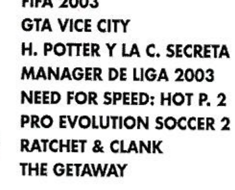
29,95

ZONE OF THE ENDERS THE COLLECTION





29,95



¡Resérvalos ya!

SEÑOR DE LOS A.: C. ANILLO	noviembre
SEÑOR DE LOS A.: 2 TORRES	noviembre
FIFA 2003	noviembre
GTA VICE CITY	noviembre
H. POTTER Y LA C. SECRETA	noviembre
MANAGER DE LIGA 2003	noviembre
NEED FOR SPEED: HOT P. 2	noviembre
PRO EVOLUTION SOCCER 2	noviembre
RATCHET & CLANK	noviembre
THE GETAWAY	noviembre

Nuevas tiendas

ALICANTE
- **Alicante** C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
- **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13

ÁVILA
- **Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n

CÁDIZ
- **San Fernando** C.C. Gran Vía, 2. L. 11

MADRID
- **Alcorcón** C.C. Tres Aguas (Carlos III), l. 158

MURCIA
- **Cartagena** C/ Alameda de San Antón, 20

VALENCIA
- **Valencia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

ASTURIAS
- **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
  - C/ Boisería, 10
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
- **Inca** C/ Pelaires, 10

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
  - C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
- **Manresa**
  - C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
  - C.C. Carrefour ✆938 730 838
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPÚZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAEN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
  - Pº de Chil. 309 ✆928 265 040
  - C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850

LEON
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
  - C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
- **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión. s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

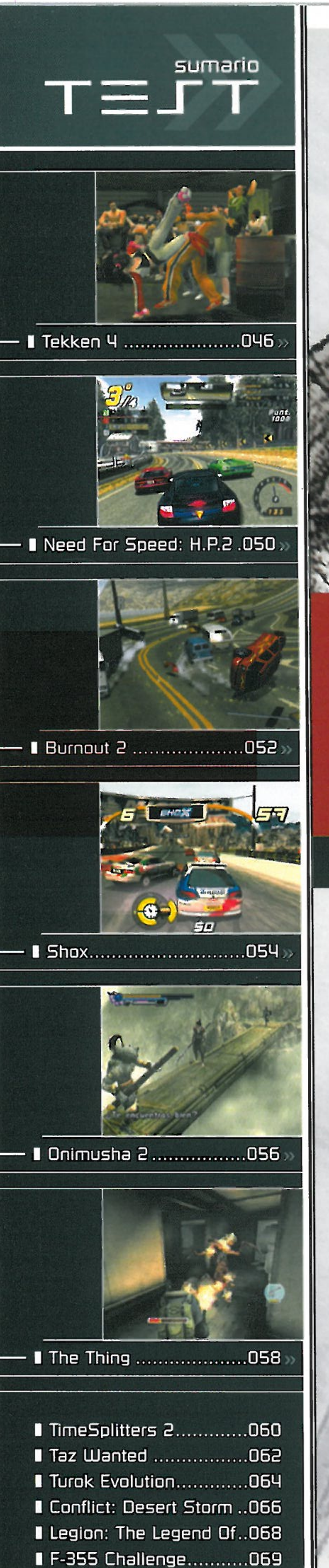
IMPUESTOS INCLUIDOS



pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet **www.centromail.es**



por << Doc >>

http://es.playstation.com

TEKKEN

Al fin llega hasta el mercado español el más

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 20
- MODOS DE JUEGO: 10
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 69 KB
- OPCION 50/60 HZ: SI
- PVP RECOMENDADO: 69.99€

△×□○

Namco ha dado el gran salto. Ha evolucionado radicalmente una saga que ha permanecido fiel a sus orígenes durante cuatro diferentes entregas. ***Tekken 4*** es la nueva vuelta de tuerca al título que, junto a *Virtua Fighter*, fraguó los orígenes de lo que hoy en día conocemos como *beat'em-up* 3D. *Tekken Tag Tournament* presentaba un original sistema de juego por parejas y una gran cantidad de personajes, pero las bases que *Tekken 2* asentó hace más de cinco años permanecían casi inalterables. El auténtico paso a la nueva generación de sistemas de entretenimiento (*TTT* era una simple conversión con mejores gráficos), trae consigo un nuevo motor gráfico y un mejorado sistema de juego, que incluye escenarios limitados con los que podremos interactuar. La cuarta entrega del **Torneo del Puño de Hierro** presenta unos escenarios generados en tiempo real por el motor gráfico del juego, y repletos de elementos que podremos destruir con nuestros golpes. Dejando de lado la espectacularidad al estilo *Dead Or Alive 3*, **Namco** ha optado por dar a los escenarios un función «útil» en los combates, que complementa a la perfección el control y la jugabilidad del juego. Los escenarios no sólo han ganado unos límites, también se han llenado de elementos como fuentes, columnas, charcos y pequeños desniveles que también influirán en el desarrollo de los combates. Al igual que el entorno, los personajes de ***Tekken 4*** también han sufrido una gran evolución que afecta sobre todo a su comportamiento y a su repertorio de golpes. En esta nueva entrega del **Torneo del Puño de Hierro**, muy pocos son los golpes «génericos», compartidos por varios luchadores. Cada uno de los personajes está más diferenciado que nunca. Además, el catálogo de golpes ha

<Al fin, los escenarios en Tekken 4 han sido limitados físicamente y son interactivos>

DualShock 2

○	Patada Derecha	L1	-
□	Puño Izquierdo	R1	-
×	Patada Izquierda	L2	-
△	Puño Derecho	R2	-
Cruceta	Movimiento	Select	Nombre golpes
Izq	-	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-



<El aspecto de cada uno de los luchadores de Tekken 4 resulta casi real>

Tekken Force

Regresa este original modo nacido con Tekken 3

Gracias a la potencia de **PS2**, los programadores de **Namco** han conseguido dar una mayor profundidad a *Tekken Force*, incluyendo más personajes en pantalla y creando unos escenarios más detallados y extensos. A diferencia del *Tekken Force* de *Tekken 3*, para conseguir pasar todos los niveles hará falta controlar perfectamente a cualquiera de los personajes elegidos.



4

evolucionado título de la saga

aumentado y la ejecución de los más efectivos resulta algo más complicada (aunque no tanto como en *Virtua Fighter 4*), separando así a los jugadores expertos de los principiantes. En **Tekken 4** pocas veces un jugador novato tendrá posibilidades de ganar a un experto (algo que ocurría con frecuencia en anteriores entregas). Algunos personajes poseen movimientos de lo más original, nunca vistos en la saga, como por ejemplo la presa en el suelo de **Craig Marduk** (similar a la del título *UFC*) o los nuevos combos de **Kazuya** y **Jin**, que realizarán sin avanzar ni retroceder. Otros personajes, como **Jin Kazama**, han visto su catálogo de golpes completamente modificado, ya que el argumento del título le enfrenta a su abuelo, **Heihachi**, y éste reniega del estilo de lucha «familiar», concentrando sus fuerzas en el Karate tradicional. Muchos de los personajes de la saga han desaparecido en esta nueva entrega, pero han llegado otros nuevos como **Craig Marduk** (luchador de *Vale Tudo*, lento y grande pero muy poderoso), **Steve Fox** (boxeador que solo utiliza los botones de puñetazo, ya que los de patada sirven para realizar fintas) o **Christie Monteiro**, novia de **Eddy Gordo** que comparte con él todos sus movimientos. Aunque al principio solo podremos seleccionar 10 personajes a medida que vamos completando el juego irán apareciendo luchadores ocultos (algo característico de la saga), como **Nina Williams**, **Kuma**, **Bryan Fury** o **Jin Kazama**, que, al igual que los personajes normales, han visto su repertorio aumentado considerablemente. Otro de los detalles curiosos en el control y jugabilidad de **Tekken 4** es

Steve Fox, uno de los nuevos personajes, solo utiliza los puños para defenderse; las patadas son fintas de boxeo.

Detalles

EMBU
La versión doméstica de **Tekken 4** incluye intros generadas por el *engine*

NUEVOS PERSONAJES
Entre los nuevos luchadores destacan **Steve Fox**, **Craig Marduk** y **Christie Monteiro**.

EFECTOS GRÁFICOS
Los escenarios poseen multitud de efectos gráficos como este del escenario de la selva

Nuevos modos

Novedades en modos antiguos

Junto al esperado *Tekken Force*, encontraremos novedades en modos como *Training*, en el que tendremos que seguir los comandos que aparecen y *Practice*, que incluye combos pregrabados.

por << Doc >>



Hwoarang posee nuevos golpes con los puños como este que véis aquí.



Nina Williams sigue siendo tan mortífera como en anteriores entregas.

Detalles



MODOS DE JUEGO
Tekken 4 incluye gran variedad de modos, entre ellos *Force* y *Story Mode.*



GALERÍA
Una vez completo el *Story*, podremos ver de nuevo las secuencias de cada personaje.



NUEVOS GOLPES
Todos los luchadores poseen un mayor repertorio de movimientos.



INTRO
Esta versión de ***Tekken 4*** posee la intro de la *coin-op* y otra especial para **PlayStation 2**.

→ la desaparición de las llaves cuerpo a cuerpo realizadas con puño izquierdo más patada izquierda. Ahora, dicho comando servirá para empujar, atraer o poner a nuestro personaje contra la pared, preparándole para un mortal *combo*. La inercia y la gravedad han sido ajustadas al máximo en ***Tekken 4*** para poner los más mortíferos *combos* aéreos solo al alcance de los más expertos. En lo que al apartado gráfico respecta, la inclusión de escenarios limitados y generados por el *engine* 3D no es la única novedad. Todos y cada uno de los personajes poseen un nivel de detalle impresionante, que se hace especialmente patente en los rasgos y animaciones faciales. En cada uno de los combates podremos observar cómo los personajes cambian su expresión dependiendo de lo que esté ocurriendo. El *motion capture* ha sido, una vez más, el sistema elegido por **Namco** para crear la mayoría de las animaciones de los personajes de ***Tekken 4***, algo que, junto a la gran calidad de sus texturas los convierten en luchadores casi reales. La calidad plástica de las escenas de introducción y epílogo ha sido tan cuidada por **Namco** tanto como la del juego propiamente dicho.

<Tekken 4 es, técnicamente, de lo mejor para PS2>

Tekken 4 posee dos introducciones diferentes, la original de la recreativa y una especialmente creada para **PlayStation 2**, un final en formato *MPEG-2* para todos y cada uno de los personajes y prólogos dibujados a mano que darán comienzo al nuevo modo Historia. Junto a dicho modo, **Namco** ha incluído varios extras exclusivos de la versión doméstica del juego, como el modo *Training* (que en esta ocasión nos obligará a realizar 20 golpes diferentes contrarreloj), el *Practice* (que nos permitirá grabar y reproducir nuestros propios *combos*), una Galería en la que podremos escuchar toda la banda sonora y ver todas las secuencias e incluso un renovado modo *Tekken Force*. Dicho modo llega

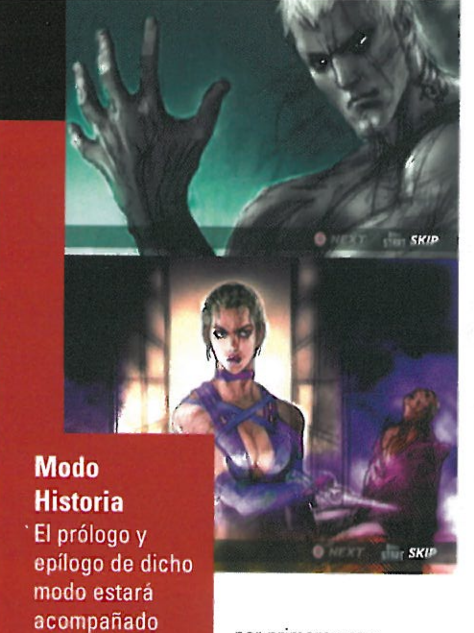


Estos son algunos de los bocetos utilizados para ilustrar el prólogo y el epílogo del nuevo modo historia de Tekken 4.

No hay razón para luchar

Finales en formato MPEG-2

Fieles a los orígenes de la saga, los programadores de **Namco** han incluído un final para cada uno de los personajes, y además en formato *MPEG-2*, no son generados en tiempo real como en *TTT*.



Modo Historia

El prólogo y epílogo de dicho modo estará acompañado por bellas ilustraciones como estas.

<Namco ha evolucionado la saga Tekken en casi todos sus apartados>



por primera vez a **PlayStation 2** (la primera y última vez que lo pudimos jugar fue en la versión de *Tekken 3* para **PSone**), con un impresionante acabado visual y un desarrollo más complicado, repleto de enemigos y con unos escenarios más variados que en la versión creada para los 32 *bits* de **Sony**. La banda sonora del juego sigue siendo de corte electrónico, aunque en esta ocasión con fuertes tintes de *Jazz*. En conjunto, ***Tekken 4*** puede presumir de ser uno de los *beat'em-up* 3D más completos, seguido muy de cerca por la versión para **PS2** de *Virtua Fighter 4*. Poco se le puede reprochar al título de **Namco**, ya que su principal «fallo», la falta de realismo debida a la inexistencia de limitaciones físicas en los escenarios, ya ha sido subsanado. Por una vez (esperemos que no sea la última), los usuarios españoles podremos beneficiarnos de la mejor versión del juego de **Namco**, ya que la conversión europea de ***Tekken 4*** no sólo permite mostrar la imagen a 60 Hz (con el consecuente aumento de velocidad que esto conlleva), también es posible activar un modo de escaneo progresivo para jugar a esta entrega en todo su esplendor en un televisor de alta resolución (*HDTV*).

TEKKEN 4

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Al fin la saga posee unos escenarios limitados
[+] Gráficamente, es el mejor beat'em-up 3D para PS2
[−] Aprender todos los movimientos es casi imposible
[−] El modo Tekken Force es bastante difícil

GRÁFICOS: Actualmente, no existe ni un solo beat'em-up 3D para PlayStation 2 capaz de igualar en calidad a Tekken 4.	9.5
AUDIO: Es casi imposible superar la banda sonora de Tekken 3, pero en esta nueva entrega se han acercado bastante.	9.3
JUGABILIDAD: Tekken 4 es, sin duda alguna, el más completo y evolucionado título de la saga en lo que respecta a jugabilidad.	9.4
DURACIÓN: Aunque conseguir todos los personajes y finales no lleva mucho tiempo, despegarte del versus te llevará días.	8.9

CONCLUSIÓN

Si ya conoces la saga, basta decir que Tekken 4 es el más completo y evolucionado título de todos. Si aún no la conoces, el título de Namco te dejará boquiabierto con su calidad.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

NOKIA MOTOROLA ERICSSON ALCATEL PHILIPS SIEMENS SAGEM

www.logolandia.com

¡Dale VIDA PROPIA!

Llama ahora para conseguir un logo, sonido o salvapantallas para tu móvil. Es tan sencillo:

- Elige el logo, sonido o salvapantallas que más te guste
- Llama al 906 299 544 desde un teléfono móvil o fijo
- Marca la referencia de seis digitos y el teléfono al que quieres enviarlo.

¡Y ya lo tienes!

¡¡ Sorteamos NOKIA 5510 !!

¡Recuerda! cuantos más pedidos hagas, más posibilidades tendrás de ganar.



SONIDOS

915822 In The End - LINKIN PARK
915566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - SOUTH PARK
916281 Sweet Freedom - SAFRI DUO NUEVO
916098 Que La Detengan - DAVID CIVERA

Nº1 Without Me EMINEM Ref. 916186

916290 Popstars - TV NUEVO
916286 Fiesta Pagana - MAGO DE OZ NUEVO
916076 A Dios Le Pido - JUANES
915879 Crawlin - LINKIN PARK
916089 Bicho Malo Pillé - CAPITÁN CANALLA
915554 On The Move - BARTHEZZ
916280 Ojitos Rojos - ESTOPA NUEVO

Nº2 By The Way RED HOT CHILLI PEEPERS Ref. 916203

916270 Radical - DJ MARTA NUEVO
916152 Ave María - DAVID BISBAL
915881 Smells Like Teen Spirit - NIRVANA
915852 La Guerra De Las Galaxias - CINE
916272 Black Suits Coming - WILL SMITH NUEVO
915544 Danza Del Fuego - MAGO DE OZ
915002 Misión Imposible - CINE
916271 Points Of Authority - LINKIN PARK NUEVO
916036 Anglia - DJ MARTA
915063 Real Madrid - HIMNO
916082 Pulp Fiction - CINE
916032 Cause I got High - AFRO MAN
916264 La Muerte Tenía Un Precio - CINE NUEVO
915855 Space Melody - LUNA PARK
916220 Smoke On The Water - DEEP PURPLE

Nº3 Aserejé LAS KETCHUP Ref. 916146

916219 Dígale - DAVID BISBAL
916214 Flying Free - PONT AERI
916075 Torito Guapo - EL FARY
916257 Ice Beats - BARTHEZZ NUEVO
916074 Me Estoy Quitando - EXTREMODURO
916063 Atrévete - CHENOA
916253 Cuando Tu Vás - CHENOA NUEVO
916014 Torero - CHAYANNE
916236 Entre Dos Tierras - HÉROES DEL SILENCIO
916207 El Aire Que Me Das - DAVID BUSTAMANTE
916121 Dreamland - DJ ROSS
916071 Spiderman - CINE
916279 Crash - EL CANTO DEL LOCO NUEVO

Nº4 Infected BARTHEZZ Ref. 915865

916275 Superdetective En Hollywood - CINE NUEVO
916040 Everybody - ROCCO
916017 Run To The Hills - IRON MAIDEN
916276 Arrepentido - SOBER NUEVO
916288 All The Things She Said - TATU NUEVO
915564 We Are The Champions - QUEEN

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.

La ISLA PERDIDA

Juego de aventura

¿Serás capaz de encontrar el tesoro en "LA ISLA PERDIDA"?

Envía ISLA91 al 7667.

¡¡¡Si encuentras el tesoro te espera un regalo seguro!!!

PIROPOS

¿Enamorado/a?
Envía la palabra PIROPO91 al 7667.
Otras categorías: PIROPO91 DISTANCIA, PIROPO91 GRACIOSO, etc...

CHISTES

¿Quieres un buen chiste?
Envía la palabra CHISTE91 al 7667 y al instante tendrás el mejor chiste.
Otras categorías: CHISTE91 LEPE, CHISTE91 MAMA,...

HOROSCOPO



¿Quieres saber que tal está tu horóscopo hoy?
Envía la palabra HORO91 y el nombre de tu signo del zodiaco al 7667. Por ejemplo: HORO91 LIBRA ó HORO91 LIBRA M si quieres saber que te espera para mañana.



Coste SMS 0.90 Euros + IVA.

LOGOS Powered by Teamovil S.L.

910872 910892 910991 910889 910836

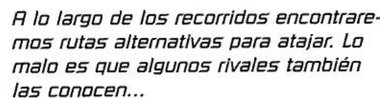
Llama al 906 299 544

Precio máximo por llamada 1.06 Euros/ m.

NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos. Solo sonidos: MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. SAGEM: Serie 9xx y 3xxx. ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS y SIEMENS todos los modelos con editor de melodías. Bases del sorteo ante Notario. Sorteo mensual entre todos los pedidos. Con el encargo, el usuario autoriza a Teamovil, S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es


por << The Scope >>




A lo largo de los recorridos encontraremos rutas alternativas para atajar. Lo malo es que algunos rivales también las conocen...




La variedad de vehículos es considerable, desde biplazas hasta berlinas.

Los rivales harán lo que haga falta para que no les podamos adelantar.



NEED FOR SP

La última entrega de la saga NFS nos muestra quizá los

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADORA: BLACK BOX
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- EVENTOS: +60
- COCHES: +20
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 134 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€



Cuando leáis estas líneas, ya tendréis desde hace más de dos semanas disponible la versión ***Hot Pursuit 2*** de la saga *Need For Speed* en las tiendas. Y tras unos años de espera, está claro que ha merecido la pena. Estamos sin duda ante la mejor versión de toda la serie, que destaca por encima de otros juegos especialmente por sus circuitos. Éstos, además de mostrar una puesta en escena cuando menos soberbia, están repletos de detalles, como incendios, neblinas, atajos, caminos alternativos, entornos interactivos, puentes... Toda una pasada que es una delicia disfrutar en los diferentes modos de juego. Básicamente, la estructura de ***Hot Pursuit 2*** es similar a la que en su día puso de moda *Metropolis Street Racer*. Esto es que en lugar de tener que jugar un campeonato, lo que habrá que conseguir es cumplir con una determinada misión en cada carrera (bajar de un tiempo establecido o finalizar en una determinada posición). Una vez logrado el objetivo, se nos abrirán más pruebas, a cada cual más complicada que la anterior. Esta es la base de la mecánica de ***NFSHP2*** en sus diferentes modos de juego. El primero de ellos se llama Persecución (de ahí toma el nombre el juego), y lo componen Carrera Rápida, Poli, Desafío y Mejor Piloto. En Carrera Rápida, con un *Viper* como única opción de coche, habrá que terminar en los primeros puestos. En Poli, nos pondremos en la piel de los «maderos» y podremos hasta controlar helicópteros para que lancen cargas aéreas explosivas contra los coches que perseguimos. En Desafío competiremos contra otros vehículos, eliminándose el que quede último o ganando quien quede primero. Y, por último, en Mejor Piloto se nos propondrán unas pruebas que habrá que superar e ir obteniendo sucesivamente nuevos coches y circuitos. El otro gran modo se llama Carrera Mundial y además de contener las modalidades Carrera Rápida y Desafío, incluye el Campeonato, que constará de pruebas de todo tipo, desde contrarreloj, carreras de resistencia etc. que nos otorgarán nuevos coches y circuitos. Ésta es prácticamente la estructura de juego de ***NFSHP2***, un título sorprendente desde el primer momento que lo conectamos a la consola. En primer lugar, y como ya os hemos subrayado, la calidad gráfica de los entornos impacta, gracias a una detallada representación de los elementos que rodean a los circuitos y a la incorporación de variados efectos, tanto de luz como climáticos y circunstanciales. Esto es que, en un mismo circuito, podremos al principio ser cegados por la luz del sol, seguidamente atravesar un incendio o, más tarde, cruzar una zona de niebla. Una extraordinaria variedad de situaciones que convierte cada carrera en toda una experiencia, especialmente por la sobresaliente longitud de los diferentes trazados. Y otra

<Hot Pursuit 2 cambia radicalmente el esquema y la mecánica de juego de sus predecesores>


Cualquier elemento del escenario le servirá a la policía para intentar detenernos y multarnos.

DualShock 2

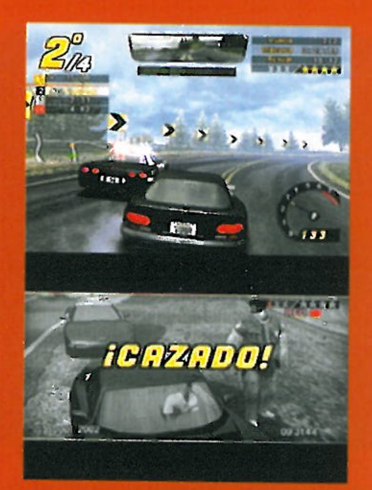
○	Claxon	L1	Vista Trasera
□	Freno/Atrás	R1	Freno de mano
X	Acelerador	L2	Congelación
△	Cambio Cámara	R2	Previsualización
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Freno/Atrás	L3	-
		R3	Turbo

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

Mucha policía suelta

Evita las multas escapando como puedas

Además de ser numerosos, son unos auténticos suicidas. La policía no sólo estorba o te persigue como en anteriores *Need For Speed*. En esta ocasión son auténticas bestias que no dudarán en sacarte de la carretera para ponerte la correspondiente «receta». Es difícil escaparse indemne.









Polvo, niebla, lluvia... Diferentes condiciones de carrera aparecen en HP2.

Detalles



INTRODUCCIÓN
La secuencia de *intro* muestra una espectacular persecución con policía de por medio... Como ocurrirá en el juego.



HELICÓPTEROS
Cuando hagamos de poli, podremos mandar a nuestros helicópteros a que tiren bombas a los coches precedentes.



VARIEDAD GRÁFICA
Cada circuito presenta diferentes variaciones en su recorrido, tanto a nivel asfalto como climático.

EED: HOT PURSUIT 2

mejores circuitos de un arcade de velocidad

Las señales de tráfico no sólo se ignoran, sino que se atropellan y luego hacemos que vuelen por los aires, como en la imagen.

cosa que hay que destacar son los coches. Más de 20 de los deportivos reales más legendarios del momento, que nos permitirán ponernos a los mandos de mitos procedentes de fabricantes como *Porsche, Ferrari, Lamborghini, BMW* o *Chrysler*. Y ya metidos en harina, lo que convierte a ***NFSHP2*** en un juego diferente es la presencia de la policía (que últimamente es casi habitual verla en otros títulos) y de tráfico real. La policía es un auténtico tormento, capaz de adivinar nuestros movimientos y de cerrarnos hasta detenernos, con la consiguiente pérdida de tiempo que podrá llevar al traste nuestra carrera. El tráfico real es otro de los elementos imprescindibles en la saga, ya que hace que los accidentes se conviertan en una constante si elegimos mucha densidad de tráfico, y aporta esas cotas de *arcade* espectacular que tanto gustan a los fanáticos de la saga. Eso sí, quizá los accidentes no están representados con la espectacularidad que se desearía (*Burnout 2* ha puesto el listón demasiado alto). En otro orden de cosas, y para los amantes de las novedades, **EA** ha incorporado dos funciones en el mando. Una de ellas es la Congelación, que parará la carrera mientras la cámara hace un giro de 360 grados alrededor del coche para que veamos que ocurre a nuestros costados. Y la Previsualización, que parará el juego y permitirá visualizar los siguientes tramos para adelantarnos a lo que acontezca. En resumen, un extraordinario juego, cuidado en todos sus aspectos y con una jugabilidad tan intensa como su puesta en escena.

A cámara lenta

Soberbias repeticiones de toda la carrera

Tras cada prueba, podremos deleitarnos visualizando cuáles han sido nuestras maniobras y las de nuestros rivales, repitiendo las veces que queramos las secuencias más espectaculares.



NEED FOR SPEED HP2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Lo increíblemente detallados que están los escenarios, con múltiples efectos de todo tipo.
[+] La intensidad de juego es constante.
[–] La policía acabará con tus nervios.

GRÁFICOS: El motor gráfico ha mejorado bastante con respecto a entregas precedentes, ganando muchos enteros en suavidad.	9.3
AUDIO: Una banda sonora de calidad, intensa y muy apropiada para el juego. Aunque pasa inadvertida por la gran jugabilidad.	8.5
JUGABILIDAD: A prueba de bombas. Un título muy consistente, con una dificultad perfectamente ajustada y muy espectacular.	9.3
DURACIÓN: Conseguir todos los coches y liberar todas las pruebas es una tarea que llevará muchas horas de juego.	9.1

CONCLUSIÓN

El mejor Need For Speed hasta la fecha, excepcionalmente realizado técnicamente y con una extraordinaria gama de posibilidades en forma de «carreras-misiones». Muy recomendable.

PlayStation 2

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << The Scope >>





Las repeticiones ofrecerán, como siempre, las mejores imágenes de cada carrera.



PlayStation 2

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Acclaim

http://www.acclaim.com

BURNOUT 2:

Muy superior al primer Burnout, Point Of Impact es la

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: CRITERION
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 14 + 7 SECRETOS
- CIRCUITOS: 32
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 79 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 64,95 €

La textura del asfalto en Point Of Impact es quizá la mejor que se ha visto en un juego de coches.



Burnout se convirtió en el mejor aliado de los amantes de juegos de coches que buscaban algo diferente a los típicos simuladores del calibre de *Gran Turismo 3* o *World Rally Championship*. Un título sin complicaciones, con un sencillo control y una mecánica de juego que se basaba en la velocidad y en la espectacularidad gráfica. Los accidentes y el espíritu de romper todas las reglas de tráfico dentro de trazados urbanos e interurbanos se convirtieron en sus principales aliados para alcanzar el éxito entre los usuarios de **PlayStation 2**. Ahora está a punto de salir a la venta su continuación, que si bien mantiene intacta toda la esencia del juego, ha sido totalmente revisado a nivel técnico, solventando cuanta carencia podía tener. De hecho, **Criterion** se ha basado en las opiniones de los usuarios para mejorar y ofrecer un producto más redondo que el primero, pues aunque era bastante divertido, se hacía algo corto. Ahora, además de mejorarse el motor gráfico del juego y de presentar un aspecto soberbio, han incorporado muchos más coches, muchísimos más circuitos y, sobre todo, una estructura de juego más atractiva y competitiva. Antes, todo se reducía a correr y correr, ahora lo que hay que hacer es superar fase tras fase para ir abriendo nuevas. Y estas

<La representación de los accidentes es lo más brutal que se ha visto en el género>



fases son aún más variadas. Además de las típicas carreras en las que deberemos ganar unos «mini-campeonatos» y los niveles en los que nos enfrentaremos a otro coche para añadirlo a nuestro «garaje», en esta ocasión también podremos ponernos a los mandos de un coche de policía para detener a un coche rival. Una novedad que añade alicientes al juego, ya que no sólo se tratará de correr y correr, sino que esta vez habrá que perseguir sorteando el tráfico, e incluso tratar de que el rival sufra accidentes. El número de pruebas, alguna compuesta por hasta cuatro circuitos, llega a la cifra de 32, y una vez concluido el modo Normal se repetirá la historia en las llamadas *Custom Series*. Éstas no son otra cosa que pruebas similares pero con coches pasados por *tuning*, es decir, pintados de forma estrafalaria, con tubos de escape sobredimensionados, alerones, *spoilers*, etc. Algo así como *The Fast And The Furious* (*A Todo Gas*) pero en versión videojuego. De hecho hay coches que recuerdan a esta película. Otra novedad del juego es la Autoescuela. Antes de empezar a jugar, habrá que pasar unas cuantas fases en las que se nos enseñará a rellenar la barra del turbo, que como sabéis los que hayáis jugado con el primer *Burnout*, es la guinda del juego. Aprenderemos cómo rellenarla yendo en dirección contraria, rozando a otros coches, efectuando saltos y derrapando, así como también nos enseñarán a encadenar turbos. El turbo

DualShock 2

○	Claxon	L1	Mirar Atrás
□	Freno	R1	Turbo
✕	Acelerador	L2	Marcha -
△	Cambio Cámara	R2	Marcha +
✥	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	Claxon











Con echar un vistazo a estas pantallas os podéis hacer una idea de la cantidad de efectos de iluminación.

Colisiones brutales

Preparaos para disfrutar del espectáculo

Si ya en la primera parte se convirtieron en la salsa del juego, en esta ocasión alcanza unos niveles absolutamente sorprendentes. Auténticos vuelos, deformaciones, torsiones, coches partiéndose en pedazos... Toda una maravilla visual que, incluso, tiene su propio modo de juego en el que habrá que destrozar el mayor número de vehículos para ir avanzando.



POINT OF IMPACT

referencia de los arcades de conducción en PS2

nos permitirá correr a velocidades estratosféricas, lo que hará que, si tenemos un accidente, contemplemos imágenes absolutamente estremecedoras, tanto por el realismo de las reacciones de los coches, como por el grado de destrozo que sufren los coches. En ***Point Of Impact*** han eliminado el efecto *blur* que aparecía cuando utilizábamos el turbo (que no sé si es un acierto o no), pero en cambio lo acompañan ahora con una base rítmica soberbia, absolutamente apropiada para el momento y que nos hará mover la cabeza o las piernas instintivamente mientras lo escuchamos. El único defecto que se puede achacar a ***Burnout 2*** son quizá los coches. A pesar de que han aumentado ostensiblemente en número y que los coches ocultos tienen un aspecto divertido, es imposible no imaginarse qué sería este juego con coches reales. Imaginamos que es difícil, por no decir imposible, que los fabricantes cedan sus licencias para que la gente vea cómo se destrozan en un accidente, pero no nos podéis negar que, si los tuviera, ***Burnout 2 Point Of Impact*** se convertiría en un juego prácticamente perfecto. Pero lo que hay ya es extraordinario, y aunque haya que conformarse con coches un poco impersonales, el hecho es que el juego es una pasada. Y prestad especial atención al apartado gráfico que, además de los efectos que ya os hemos comentado, goza de una representación de escenarios colosal, con muchísimos detalles y repleto de secretos. Y todo sin que el juego pierda un ápice de su tremenda velocidad, que fue uno de los puntos fuertes del primer *Burnout* y que en su secuela sigue siendo igual de importante. Resumiendo, los amantes de los juegos de coches que busquen un *arcade* potente, fácil de jugar y que sea capaz de mantenernos pegados a la pantalla durante muchas horas, encontrarán en ***Burnout 2*** la respuesta a sus plegarias, ya que al igual que ocurría en la primera parte, es el típico juego que divierte tanto a la hora de jugar como a la hora de verlo. Una elección acertada y una alternativa para los que estén cansados de simuladores «serios». ■



Dentro del Campeonato, hay niveles en los que nos convertiremos en polis para detener a otros coches.

Detalles



TURBO
La barra del turbo la rellenan los derrapes, ir en dirección contraria, derrapar y, como novedad, los saltos.



SALTOS COMO ÉSTE...
Que ahora se prodigan mucho más en el juego y que nos regalan imágenes tan espectaculares como la de esta pantalla.



COCHES EXTRA
Entre los 7 coches ocultos, se encuentra el coche de la autoescuela, un coche policía y hasta este curioso artefacto.

BURNOUT 2: POINT OF...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los accidentes son brutales y múltiples.
[+] El control del coche es muy sencillo.
[+] Los numerosos efectos de iluminación.
[−] Los coches no son reales.

GRÁFICOS: Aunque al no ser reales los coches son un poco impersonales, el salto adelante de ese apartado es patente.	9.1
AUDIO: La musiquilla que aparece al utilizar el turbo te obligará a seguir el ritmo con los pies mientras conduces.	9.0
JUGABILIDAD: Hay pocos juegos tan divertidos y entretenidos como éste. El modo Colisión es un auténtico vicio.	9.4
DURACIÓN: Muchísimo más largo que el primero. Acabar las fases con coches normales y las custom te llevará mucho tiempo.	9.2

CONCLUSIÓN

Si te gustó Burnout, no lo dudes. Y si no jugaste con el primero, tampoco. Si quieres un arcade de conducción espectacular y con una gran jugabilidad, Burnout 2 es la mejor elección.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << R. Dreamer >>





El increíble detalle con el que se han diseñado todos los escenarios de Shox queda patente en cualquiera de los tramos de cada circuito. Todo un espectáculo visual.





SHOX

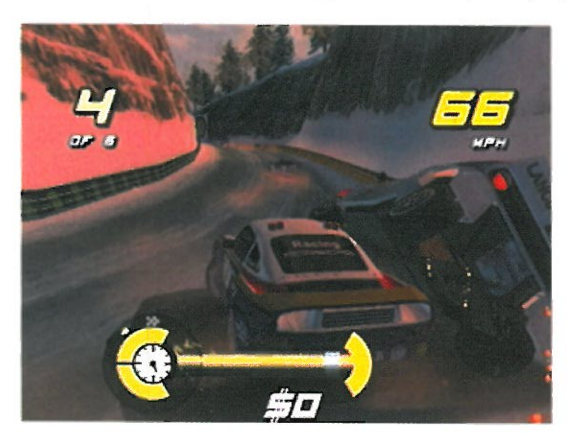
Electronic Arts nos regala una maravilla técnica para los

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: EA SPORTS BIG
- DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- COCHES 24
- CIRCUITOS: 3 ZONAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 113 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

Si este grupo desarrollador pretendía reinventar el género de *Rally*, lo que realmente ha conseguido es una revolución sobre todo en la conducción. Hace unos meses tuvimos la oportunidad de contemplar una versión *alpha* del juego y, la verdad, nos dejó un tanto fríos. Aún así sus creadores insistieron en que iban a mejorar bastantes aspectos del título para hacer uno de los mejores juegos de conducción para **PlayStation 2**. Estas promesas normalmente suelen caer en saco roto, pero para nuestra alegría esta vez no ha ocurrido así. Los responsables de ***Shox*** han realizado un trabajo titánico para dar forma a uno de los mejores entornos gráficos de este género. Con una sola excepción, el público, que parece integrado por figurillas de cartón pero que en ningún momento enturbia la solidez de sus escenarios mientras hacen fotografías a los participantes. Las tres zonas que conforman los escenarios (Jungla, Desierto y Nieve) están repletas de pequeños detalles que les dan vida en todo momento. Pájaros que levantan el vuelo, un biplano despegando o alas delta revoloteando por encima de los coches son algunos ejemplos, que además de aportar un grato espectáculo sirven de referencia visual para aprenderse de memoria los tramos más complicados. En lo que se refiere al diseño de los vehículos, los aficionados al mundo del motor se van a encontrar con 24 impecables modelos de coches, tanto los actuales como los clásicos de esta competición. ***Shox*** cuenta con la licencia de fabricantes como *Lancia*, *Subaru*, *Toyota*, *Porsche* o *Peugeot* para dar mayor realismo al juego. Si el apartado gráfico resulta una maravilla, la jugabilidad no le anda a la zaga. La verdad es que ***Shox*** es una auténtica delicia. Por supuesto que tendremos que adaptarnos a las diferentes características de cada coche que varían en velocidad, estabilidad y dirección, y comprobar cuál se adapta mejor a cada tipo de terreno. Los circuitos hay que sabérselos de memoria si queremos salir victoriosos y acabar en primera posición. Son constantes los cambios de rasante y las curvas cerradas, eso sin contar con los espectaculares saltos que si no se ejecutan a la perfección pueden tirar por tierra nuestra carrera. Pero en ***Shox***, además de incentivar al jugador para que gane los cuatro campeonatos, más uno especial que se

<Shox se confirma como un sensacional arcade de conducción para los 128 bits de Sony>



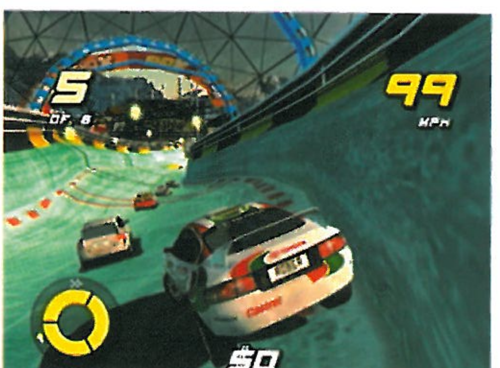
Los coches sufren daños que quedan fielmente representados en pantalla.

DualShock 2

○	Freno	L1	Vista Trasera
□	Freno	R1	Freno de mano
×	Acelerador	L2	-
△	Cambio Cámara	R2	-
✚	Direccion	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Aceler.-Freno	L3	-
		R3	-



Shox aúna calidad técnica y diversión dando forma a un juego compacto imprescindible para PS2.

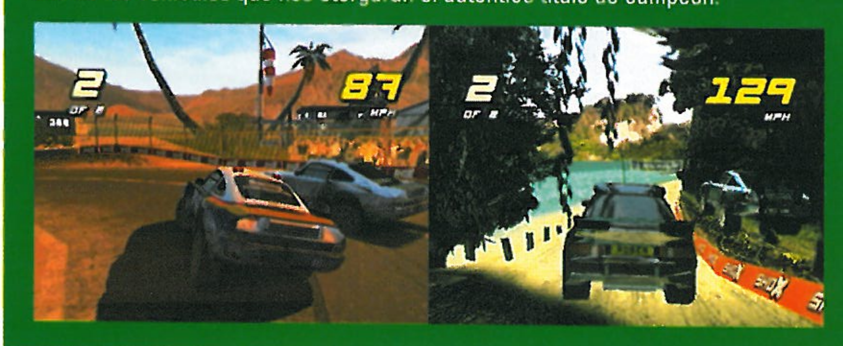


A la dificultad de los circuitos hay que sumar la pericia de los conductores manejados por la consola.

Campeonato Shox

El verdadero reto del juego está aquí

Cuando hayas ganado los primeros cuatro campeonatos se activará el último, *Shox*. Consta de cuatro duelos uno contra uno, contra una versión *Platinum* de uno de los vehículos que nos otorgarán el auténtico título de campeón.





Detalles



TRASERA
Con el botón L1 es posible comprobar cómo se las apañan los coches que vienen en posiciones retrasadas.



CON RETROVISOR
El juego cuenta con tres perspectivas, ésta en primera persona es una de ellas y dispone de retrovisor.



DELANTERA
La tercera vista de ***Shox*** nos ofrece una perspectiva delantera del vehículo pero sin retrovisor.

amantes de la velocidad extrema a cuatro ruedas

llama como el juego, pone a nuestra disposición tres retos adicionales. El primero consiste en conseguir la medalla de oro en una serie de tres tramos cronometrados en cada circuito. Cuando ésto se consigue con el coche indicado para dicho trazado se obtendrá la categoría *Platinum*. De esta forma se accede a la versión nocturna del circuito y al modelo *Platinum* de uno de los 24 coches del juego. Sin duda, una tarea sólo apta para los más pacientes. También resultará imprescindible adquirir un número determinado de *Platinum* si queremos acceder a los cuatro circuitos del modo *Shox*. El segundo será conseguir tres medallas de oro consecutivas para activar el *Shockwave* que nos permitirá hacer puntos extra que es posible canjear por nuevos coches. Y aquí es donde viene el tercer reto, ya que podremos apostar los puntos en una carrera contra el vehículo que queremos adquirir y que sólo será nuestro una vez le ganemos. A todo esto hay que añadir dos modos para la opción multijugador, en los que pueden participar hasta cuatro jugadores. En resumen, se trata de un *arcade* de conducción imprescindible para todos los usuarios de **PS2**.



Circuitos nocturnos

Cuando consigas la categoría *Platinum* en un circuito podrás escoger entre la noche y el día para disputar la carrera.

SHOX

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El diseño de los escenarios.
[+] El impecable control de los vehículos.
[-] El público que anima las carreras.
[-] Sólo hay tres escenarios diferentes.

GRÁFICOS: Un apartado impecable que roza el preciosismo en cada uno de los escenarios y unos vehículos de increíble factura gráfica.	9.2
AUDIO: Quizá las melodías no sean lo mejor del juego, pero los efectos sonoros sí cumplen su cometido a la perfección.	8.9
JUGABILIDAD: Sin fisuras, con un grado de dificultad ajustado en todo momento y un control de los vehículos perfecto.	9.4
DURACIÓN: Además de las 24 carreras, hay que añadir las Shockzones, los circuitos nocturnos, el modo Shox y el Multijugador.	9.0

CONCLUSIÓN

Shox es uno de los mejores y más divertidos juegos de conducción arcade de todos los tiempos, y encima cuenta con un espectacular apartado gráfico y retos de todo tipo.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << R. Dreamer >>

http://www.capcom.com

ONIMUSHA 2

Un despliegue gráfico sin precedentes para una aventura

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 4
- MINIJUEGOS: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 392 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 62.45€



Onimusha 2 es una sinfonía cuasi perfecta con una compenetración entre sus elementos que da forma a un conjunto sólido y vibrante. Son muchos los juegos que provocan admiración a primera vista, aunque en la mayoría de las ocasiones se queden en una simple fachada de gráficos preciosistas y una jugabilidad que deja bastante que desear. Por suerte, siempre hay algún título que cumple con ambos requisitos y dentro de este grupo de afortunados se halla ***Onimusha 2***. Si la primera parte ya dejó su impronta grabada en los usuarios de **PlayStation 2**, en esta ocasión se han alcanzado límites que dejan con la boca abierta. La mezcla perfecta de vídeo y gráficos generados por la consola en el escenario de la playa es el ejemplo más representativo y espectacular del buen hacer de los desarrolladores de **Capcom**. Un meticuloso diseño de los diferentes escenarios que quizá sólo se ve enturbiado por la repetición de algún que otro lugar que ya aparecía en el primer capítulo. En cuanto a las secuencias CG merecen un capítulo aparte, porque además de ser más numerosas que en el título predecesor, ahora su calidad resulta tan brillante que nos dejarán fascinados con impresionantes escenas que culminan con el final del juego. Y si ***Onimusha 2*** supone toda una sorpresa a nivel gráfico tampoco podemos reprocharle nada al estilo de su dinámica de juego. Todavía sigue utilizando el sistema de control tipo *Resident Evil*, puede que alguien eche en falta el uso del *joystick* análogico, pero cuando uno consigue meterse en la piel del protagonista y está enzarzado en una pelea pronto se olvidará de tales argumentos. El control es casi perfecto, además se han mejorado ciertos aspectos que premiarán la habilidad del jugador. Por ejemplo, los contraataques que permiten terminar con un enemigo de un sólo golpe son ahora más sencillos de ejecutar. Por si ésto fuera poco, uno de los mayores problemas de los juegos con escenarios en 2D, las cámaras, también se ha pulido hasta casi eliminarlo. Aún así todavía hay ciertos lugares en los que una determinada perspectiva puede ocasionar una mala visión para el combate. Continuando con la jugabilidad, ***Onimusha 2*** ha incluido nuevos elementos respecto a la primera entrega. Pues no sólo el protagonista cuenta ahora con un total de cuatro armas principales, sino también de un arco y un arcabuz. Además, contará con la posibilidad de convertirse en un demonio imbatible durante unos valiosos segundos cuando consiga cinco órbitas dispuestas para tal efecto. Pero sin duda, el aspecto más innovador viene dado por los compañeros de aventura de **Jubei**. Son cuatro guerreros japoneses, cada uno des-

DualShock 2

○	Absorber Almas	L1	Defensa
□	Ataque	R1	Posición Ataque
✕	Acción	L2	Armas Especiales
△	Magia/Cancelar	R2	Giro 180 grados
	Dirección	Select	Pausa
	Dirección Arma	Start	Inventario
	-	L3	Pausa
		R3	Mapa

Una gran superproducción

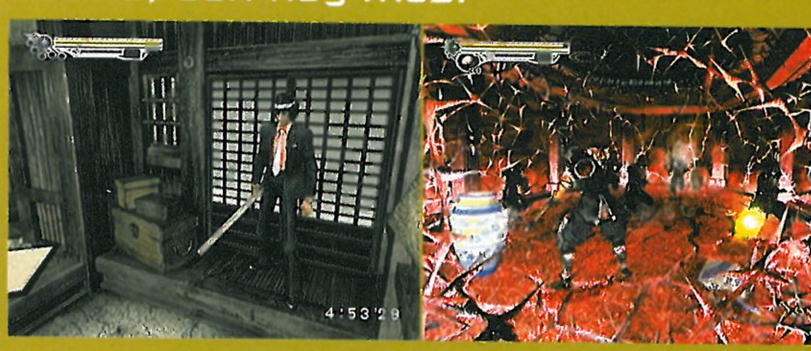
Todo en ***Onimusha 2*** ha sido concebido a lo grande. Prueba de ello son algunos jefes finales, cuya lista termina con una espectacular estatua maligna a la que **Nobunaga** (sin duda el enemigo más difícil del juego) ha traspasado todos sus poderes para terminar con **Jubei**.



Además del protagonista, durante el juego hay cuatro personajes más para controlar.

¡No se vayan todavía, aún hay más!

Al terminar la aventura aparecerán 3 minijuegos
Uno para resolver *puzzles*, otro basado en el personaje de **Yusaku Matsuda** donde hay que recoger las secuencias del juego y verlas posteriormente. El último es el «Equipo Oni», similar al del primer *Onimusha* pero con los 4 personajes.





Onimusha 2 nos presenta un apartado gráfico de los que hacen época con maravillosos detalles como la playa.

demoníaca



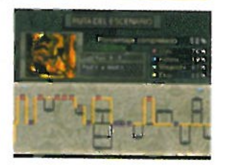




taca en una disciplina y serán capaces de poner en peligro sus vidas para ayudar al protagonista. Pero todo dependerá del trato que reciban de él durante la aventura. **Jubei** irá encontrando una serie de objetos, ya sea porque se los da alguien, los compra en una tienda o los encuentra en un cofre, que podrá ir regalando a cada uno de esos cuatro acompañantes. Deberá tener en cuenta los gustos de cada uno y dependiendo de los regalos que haga así como de realizar determinadas acciones en puntos concretos de la aventura, obtendrá la ayuda e incluso el control de uno de los guerreros. De esta forma, en ***Onimusha 2***, además de manejar al protagonista estaremos en disposición de manejar cuatro personajes más. Esto se tendrá en cuenta a la hora de valorar el porcentaje de juego que se ha alcanzado una vez terminada la aventura. Cada uno de los protagonistas alternativos puede recorrer caminos que irán completando el porcentaje final. Para conseguir un 100% será necesario jugar ***Onimusha 2*** varias veces. Aquí llegamos al capítulo de los extras. Ya no sólo el valor que supondrá volver a jugar la aventura, **Capcom** también ha incorporado un amplio catálogo de contenidos adicionales que aumentan el valor de este título. Para empezar, tres minijuegos. «El Hombre De Negro» protagonizado por el actor **Yusaku Matsuda** que da vida al protagonista del juego. Si se consigue pasar los 20 niveles y recoger todos los rollos de película, podremos acceder en todo momento a un menú para ver todas las secuencias de ***Onimusha 2***. El segundo minijuego, «Equipo Oni» sigue el mismo estilo que el que había en el primer *Onimusha*, con la salvedad de que ahora es posible elegir entre los cinco personajes. También se ha añadido un tercer minijuego en el que hay que resolver *puzzles* a lo largo de 20 niveles diferentes en los que varía el grado de dificultad. Además, en el menú «Funciones Especiales» se pueden hallar numerosos bocetos realizados por **Capcom** y **Keita Amamiya**, reconocido diseñador y director de cine manga japonés y un trailer de *Onimusha 3*. Sin duda, todo un despliegue de medios que completan todo un juegazo. Encima, la aventura de **Capcom** ha sido traducida completamente al castellano manteniendo las voces originales en inglés para que nadie se pierda un ápice de la historia. ▮

<Una ambientación fabulosa para una de las mejores aventuras del momento en PlayStation 2>

Extras



LA RUTA
Al finalizar el juego se nos ofrecerá el porcentaje que se ha realizado y que podrá completarse jugando más veces.



ILUSTRACIONES
Entre los extras hay dibujos de **Capcom** y del diseñador y director de cine manga, **Keita Amamiya**.



ONIMUSHA 3
Cuando se complete la aventura, ésta se verá culminada por una cortísima secuencia sobre el tercer capítulo de la saga. Apenas se muestra nada pero no está nada mal como recompensa después de haberse batido contra todo tipo de demonios.

ONIMUSHA 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La increíble y detallada concepción de los escenarios nos deparará grandes momentos.
[+] La cantidad de extras que tiene el juego.
[−] Que se repitan ciertas zonas del primer título.

GRÁFICOS: Puede que algunos se quejen de los escenarios 2D, pero lo visto en Onimusha 2 es simplemente alucinante.	9.4
AUDIO: De nuevo una banda sonora orquestal que marca la pauta aventurera del juego a la perfección, así como los efectos de sonido.	9.1
JUGABILIDAD: Tiene toda la acción de Onimusha y encima se han mejorado ciertos aspectos, sobre todo durante los combates.	9.3
DURACIÓN: Una vez terminada la aventura se puede acceder a tres minijuegos, las secuencias, trajes nuevos, etc.	9.3

CONCLUSIÓN

Darse un paseo por el mundo de Onimusha 2 es ir de sorpresa en sorpresa contemplando maravillosos paisajes. Además, la aventura resulta consistente y promete horas de diversión.

PlayStation 2

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



La tímida presencia alien del principio se convierte después en invasión.

http://www.thethinggame.com

PlayStation 2

THE THING

Un semidesconocido equipo inglés convierte la película de

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: UNIVERSAL INT.
- DESARROLLADOR: COMPUTER ARTWORKS
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES: 10
- FASES: 21
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 2.318 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



En el competitivo universo de los juegos de terror, cada vez es más difícil sorprender y asustar a los curtidos usuarios de **PS2**. Por ello, **Computer Artworks**, a la hora de aceptar el encargo de adaptar *La Cosa* (todo un clásico del cine fantástico) decidió enriquecer la atmósfera terrorífica de un *Survival Horror* con un componente de estrategia al estilo de los juegos de comandos (*Rainbow Six*, etc.) y sembrar en el jugador la desconfianza, conducirle hacia el terreno del terror psicológico. Aislado en una base antártica junto a un feroz virus alienígena, el jugador no sólo se las tiene que ver con las feroces mutaciones provocadas por el virus, sino con la sospecha continua de que alguno de sus compañeros podría estar contaminado. Y ellos, a su vez, pensarán lo mismo de él. Ese tira y afloja de intrigas entre supuestos camaradas de armas era la piedra angular de la célebre película de **John Carpenter** y también lo es de su adaptación a **PS2**. Deberás cuidar de tus tres compañeros, dotarles de munición y vigilar cualquier comportamiento extraño antes de que salte la sorpresa. Ellos, dotados de una extraordinaria inteligencia artificial, reaccionarán a su vez con sospechas a cualquier acción incoherente, lo que te obligará incluso a realizarte diversos *test* de sangre para demostrar que no estás infectado y volver a ganarte su confianza. Este juego de sospechas y la interacción con otros componentes de tu grupo es lo mejor de ***The Thing***, pero podría echar atrás a cierto segmento de usuarios acomodados al cóctel habitual de los *Survival Horror*: sustos, monstruos y unos cuantos *puzzles*. ***The Thing*** ofrece todo eso y mucho más, pero exige a cambio un poco de esfuerzo en los primeros compases de la aventura, hasta que el usuario logra acostumbrarse a la mecánica de proteger y mantener permanentemente armados al ingeniero, al médico o al soldado que acompañan al personaje central de la aventura. Incomunicados en una base antártica bajo cero y rodeados de sanguinarias mutaciones, no hay salud mental que dure. El interfaz de confianza/miedo es la única herramienta fiable para controlar el estado de ánimo de tus hombres y prevenir de esa forma traiciones, motines o asesinatos por la espalda provocados por la paranoia creciente. Una barra de energía sobre sus cabezas te indicarán su estado de ánimo: Verde (confianza plena), Ambar (ligera sospecha), Rojo (desconfianza total). Tal y como nos contó el *Lead Designer*

<En The Thing, Computer Artworks logra convertir al jugador en un verdadero paranoico>

El frío de la Antártida es tan letal como el virus alienígena. No pases demasiado tiempo fuera o morirás en segundos.

DualShock 2

○	Interactuar	L1	Inventario
□	Usar Item	R1	1ª Persona
✕	Disparar	L2	Strafe Izda.
△	Menú Comando	R2	Strafe Dcha.
Cruceta	Camb. Arma/Item	Select	Documentos
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Zoom	L3	Agacharse
		R3	Recargar



Desconfía...

Hasta tu más fiel aliado puede estar contaminado

El *test* de sangre es la prueba definitiva para saber si tus compañeros están limpios del virus alien y para demostrarles a ellos que tú también lo estás.





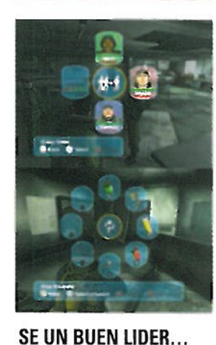


Cuida bien de tus hombres y éstos te escoltarán a cualquier zona de la base antártica, por muy peligrosa que sea.

Deberás ser la unión perfecta de detective, soldado y estratega para superar 21 infernales fases.

John Carpenter en el súmmum del terror y la paranoia

El interfaz



SE UN BUEN LIDER...
Mantén a tus hombres bien armados, con munición suficiente y aléjales del frío y los cadáveres.



Y TE LO AGRADECERÁN
Los ingenieros reparan los desperfectos, el médico cura tus heridas y el soldado no dejará a un alien vivo...

del juego, **Andrew Curtis**, lo que los componentes de **Computer Artworks** buscaban con ***The Thing*** no era crear otro clon de *Resident Evil*, sino explotar la desconfianza, la paranoia en el jugador. Y lo consiguen hasta tal punto que lo más terrorífico de ***The Thing*** no son las criaturas que acechan tras cada puerta, sino la creciente angustia de comprobar cómo hasta el más fiel aliado puede mutarse en segundos en un ser tan repulsivo como agresivo. Es un juego de equipo, pero realmente estás solo en la aventura. Esa es la gran paradoja de este sensacional título, aclamado a uno y otro lado del Atlántico como una de las grandes aventuras del año para **PlayStation 2**. La elección de **Computer Artworks** para recrear el universo de la película de **John Carpenter** no fue casual. Su creación más laureada hasta ***The Thing*** fue *Organic Art*, un revolucionario programa para **PC** con el que se podía crear todo tipo de estructuras orgánicas y ver sus mutaciones en tiempo real a modo de salvapantallas. Nadie mejor, por tanto, para crear las mutaciones del virus alienígena, algunas rescatadas de la película y otras totalmente nuevas, francamente asquerosas a la vista. ***The Thing*** ha sido su primera creación para consola y algo nos dice que no será la última. Sobre todo por la pericia con que han explotado el *hardware* de **Sony**, como lo demuestra el motor gráfico de sorprendente suavidad y el inteligente uso de la luz (abundan las habitaciones oscuras, en las que sólo podrás ayudarte de la tenue luz de una bengala) que pone la puntilla al acongojado jugador. Ya sea por captar tan fielmente la atmósfera de la película de **John Carpenter** o quizá porque nadie esperaba que fuera tan bueno, ***The Thing*** se ha coronado como una de las sorpresas más agradables de la temporada. ▮

THE THING

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La creciente sensación de paranoia.
- [+] La unión de Survival Horror y juego de comandos.
- [+] Modélica adaptación del clásico del cine fantástico.
- [−] En algunos puntos es verdaderamente infernal.

GRÁFICOS: El entorno se mueve realmente bien y los alien son tan asquerosos como los de la película.	8.8
AUDIO: Según nos ha adelantado Vivendi, el juego llegará totalmente doblado en castellano. Las voces en inglés son excelentes.	8.2
JUGABILIDAD: En cuanto te hayas hecho a la mecánica del juego, no habrá quien te aparte del televisor.	9.2
DURACIÓN: El endiablado nivel de dificultad a partir de la cuarta misión te asegura aventura y diversión para rato.	9.1

CONCLUSIÓN

Viendo el resultado no es de extrañar que hasta el propio Carpenter esté encantado con esta aventura, una de las más agobiantes que tendrás la fortuna de experimentar en PS2.



PlayStation 2

9.1
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

Inteligentes hasta dar náuseas

La inteligencia artificial de tus compañeros es tan alta que éstos se pondrán histéricos y comenzarán a vomitar si permanecen cerca de un cadáver destrozado.



por << Doc >>

TIMESPLITTERS 2

Lo mejor del género del shoot'em-up 3D se une en la secuela

http://www.timesplittersgame.com

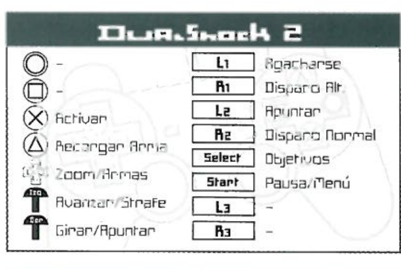
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADORA: FREE RADICAL
- DISTRIBUIDORA: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-16
- PERSONAJES: 16
- ESCENARIOS: 10 (MODO HISTORIA)
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- MODOS DE JUEGO: 5
- MEMORY CARD: 209 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



Intentad olvidar que, una vez, existió un mediocre *shoot'em-up* 3D llamado *TimeSplitters*. Concentrad vuestras mentes en el presente, porque la nueva entrega del que posiblemente sea el peor *shooter* aparecido para **PS2** promete convertirse en el indiscutible rey del género. *Free Radical*, compañía compuesta en su mayoría por los orgullosos artífices de *GoldenEye*, vuelven a sus origenes con un *shoot'em-up* al que, literalmente, no le falta nada.

TimeSplitters 2 ofrece al jugador todas las posibilidades existentes que el género permite. Desde el clásico modo Historia para un solo jugador hasta el más adictivo *Deathmatch* en el que pueden participar hasta un total de 16 personas con la ayuda del cable *i.Link*. Al igual que en la primera entrega de la saga, nuestro cometido en el modo Historia será visitar diez diferentes escenarios repartidos por el espacio-tiempo. Así, viajaremos por lugares tan dispares como **Siberia** en 1990, **Chicago** en 1932, **Neo Tokyo** en 2019, el salvaje **Oeste** de 1853 e incluso a una estación espacial en el año 2401. Nuestro objetivo en el juego no será simplemente avanzar hasta el final del escenario, activar o recoger un *item* y volver al comienzo del nivel. Ahora, cada uno de los escenarios tiene más de cuatro objetivos principales y varias misiones secundarias, muy al estilo de *GoldenEye*. El *Story Mode* ni está creado exclusivamente para un solo jugador ni es la única forma en la que una sola persona puede disfrutar del título de **Free Radical**. ***TS2*** ofrece alternativas como el modo Arcade, e incluso un modo Reto, compuesto por 21 diferentes pruebas, que van desde la destrucción de todas las ventanas de un nivel específico en un tiempo limitado, hasta la recolección de plátanos estilo *Pac-Man*. Dependiendo del tiempo empleado o los puntos conseguidos en cada prueba del modo Reto, seremos obsequiados con diferentes extras. El modo *Arcade* comprende las modalidades Liga, Personalizado y Red. El modo Liga se asemeja al sistema utilizado por juegos como *Unreal Tournament*, aunque aquí también hay un sistema de puntuación (oro, bronce o plata) y, según nuestra habilidad, podremos conseguir nuevos *bots* para utilizar



DualShock 2

○	-	L1	Agacharse
□	-	R1	Disparo Alt.
✕	Activar	L2	Apuntar
△	Recargar Arma	R2	Disparo Normal
Cruceta	Zoom/Armas	Select	Objetivos
Izq	Avanzar/Strafe	Start	Pausa/Menú
Der	Girar/Apuntar	L3	-
		R3	-

Modo Reto

21 divertidas pruebas

Además del completísimo modo Historia, los jugadores solitarios tienen la oportunidad de completar 21 diferentes niveles en los que tendremos que romper los cristales de una zona, aguantar oleadas de zombis sin movernos, etc.





Todas las cajas del juego explotarán al recibir dos impactos. En determinados momentos, serán de gran utilidad para deshacernos de grupos de enemigos o de dispositivos tales como cámaras de vigilancia.

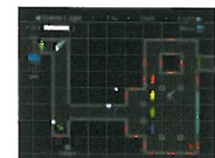
Los efectos de las explosiones son alucinantes.

Detalles



SECUENCIAS
Todos y cada uno de los niveles serán presentados con secuencias generadas con el *engine* del juego.

ARMAMENTO
Las armas cambian dependiendo de la época en la que nos hallemos. Arriba, un rifle de francotirador (1990).



EDITOR DE MAPAS
Este completísimo editor te permitirá crear escenarios, tanto para el modo Historia como para el Multijugador.

del primer shooter aparecido para PlayStation 2

en el juego. Posee tres diferentes divisiones y cada una está compuesta por cinco escenarios de tres fases cada uno. El modo Personalizado permite jugar contra un grupo de *bots* en cualquiera de los 16 escenarios diferentes y con la posibilidad de elegir entre 16 modalidades de juego. El modo *Red* permite unirse o crear una partida para jugar a través del puerto *i.Link* y, en un futuro, a través del adaptador *Ethernet*. Si conectas más de un mando, las opciones se multiplican, ya que hay un total de 16 personajes. Aunque el primer *TimeSplitters* no era un prodigio en términos jugables, su apartado gráfico, teniendo en cuenta que fue uno de los primeros *Shooters* 3D para **PlayStation 2**, era muy superior a la media. Al igual que ocurre con esta segunda entrega. ***TimeSplitters 2*** hace gala de un potentísimo *engine* 3D, suave y detallado, que hace gala de impresionantes efectos de iluminación, climáticos (nieve y lluvia), de *blur*, etc. Todos los personajes del juego están muy bien modelados y están magistralmente animados, incluyendo movimientos faciales de lo más real (en las que intervienen incluso los ojos). La reacción de los personajes ante los impactos será diferente dependiendo del lugar donde se haya impactado. Si disparamos a alguien en un pie, se pondrá a saltar a la pata coja. Si lo hacemos en un hombro, el personaje se moverá hacia un lado como si recibiera un empujón, etc. Como guinda a tan suculento pastel, encontraremos un completísimo editor de mapas, con el que diseñar nuestros propios escenarios para jugar tanto en modo para un jugador (podemos asignar distintos objetivos repartidos por el mapa) como para utilizarlo a modo de «arena» de combate en la opción multijugador. ***TimeSplitters 2*** tiene muchos modos de juego, calidad técnica y el suficiente carisma como para convertirse en el mejor *shoot'em-up* 3D jamás creado en consola.

<La calidad de TS2 es infinitamente superior a la del primero>

En el escenario de la fábrica de robots, situado en el espacio exterior, nuestros principales oponentes serán humanoides como el de la pantalla de abajo.



Multijugador
Hasta 16 personas con i.Link
16 jugadores, 16 modalidades y 16 personajes diferentes para seleccionar. Súmale a todo esto la posibilidad de jugar el *Story Mode* en modo Cooperativo.

TIMESPLITTERS 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su motor gráfico es suave y muy detallado.
[+] Posee una ingente cantidad de modos de juego.
[+] Es uno de los shooters 3D más jugables.
[−] Al principio, apuntar puede ser algo complicado.

GRÁFICOS: Tanto escenarios como modelos 3D están magistralmente diseñados. Su motor no baja en ningún momento de los 50 fps.	9.4
AUDIO: Es una lástima que, aunque los textos han sido traducidos al castellano, las voces se han mantenido en inglés.	8.8
JUGABILIDAD: El modo Historia es completísimo, su control es preciso e intuitivo y posee decenas de modos de juego.	9.4
DURACIÓN: Nunca un shooter ofrecía tanto juego como TimeSplitters 2. Modo Historia, Cooperativo, Reto, Versus, Editor de mapas...	9.2

CONCLUSIÓN
TimeSplitters 2 es, con diferencia, el más completo y técnicamente avanzado shoot'em-up 3D creado para PlayStation 2. Nada se le puede reprochar al título de Free Radical.

PlayStation 2
9.4
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Anna >>



DualShock 2			
◯	Torbellino	L1	Rotar Cámara
▢	Asustar	R1	Rotar Cámara
✕	Saltar	L2	Sigilo
△	Morder/Escupir	R2	Objetivo
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Mover Cámara	L3	-
		R3	-

Cuando Taz abre su boca, todos los de su alrededor salen despavoridos

Los Extras

Actívalos y comprenderás mejor el mundo de Taz

Conseguir todos los Extras de **Taz** no es nada fácil. Reúne al menos 10.000 $ para activar la primera imagen de la galería. Para ello, no sólo tendrás que encontrar los 7 carteles de «Se Busca», sino que deberás completar todas las bonificaciones del primer nivel: comer como mínimo 100 *sandwiches*, encontrar el objeto dorado y evitar que los guardias te capturen, ya que si lo hacen te quitarán 500 $.



TAZ WANTED

Delirante, caótico y extravagante, pero ante todo divertido

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: BLITZ GAMES
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MUNDOS: 10
- CARTELES : 84
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 162 MB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.99€



Es como un ciclón, arrasa con todo lo políticamente correcto en un plataformas. El caos, la incertidumbre de qué hacer o dónde ir y su frenético movimiento de cámara es continuo. Pero estos aspectos no son nada malos en ***Taz Wanted***, sino todo lo contrario. La **Warner** siempre nos ha mostrado así el mundo incoherente del Demonio de **Tasmania** y así es como se ha plasmado en este título desarrollado por **Blitz Games**. Aunque también es cierto que puede volver loco al más puro amante de los **Looney Tunes**. Un total de 4 mundos en 3D, con un desarrollo no lineal y con escenarios laberínticos repletos de guardianes y animales típicos del Zoo, del desierto de **Tasmania**, del Oeste o de San Francisco, cuyo único y común objetivo es devolvernos a nuestra jaula. Gráficamente tiene bastantes aciertos, como el haber mantenido un *look cartoon* muy marcado o el haber dotado a **Taz** de más de 180 simpáticas animaciones, pero también posee algunas torpezas imperdonables a estas alturas. Ya que un motor gráfico pobre que reproduce movimientos bruscos y ralentizaciones suele ser más habitual en consolas de 32 *bits*, pero no en las de última generación. Sin embargo, su jugabilidad es todo un éxito, pues **Taz** podrá disfrazarse en las cabinas de teléfono (cuál Superman) para adquirir nuevas habilidades, ya que dependiendo del traje que lleve puesto podrá atacar y defenderse como un *ninja*, un futbolista o un repartidor de periódicos. Pero sin atuendos también es capaz de ejecutar otras acciones especiales como el Torbellino, para arrasar con todo, el movimiento Asustadizo, el Nutritivo...

<Con más de 180 movimientos y 1500 actitudes Blitz Games ha creado al Demonio de Tasmania>

TAZ WANTED

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Música acorde al delirante mundo de Taz.
- [+] Desarrollo de juego original y muy variado.
- [−] La acción y ritmo de las misones son mareantes.
- [−] Continuas ralentizaciones.

GRÁFICOS: Utilización de cel-shading, buena animación (180 movimientos y 1500 actitudes)... Pero el motor gráfico es un poco lamentable.	7.8
AUDIO: Las melodías, la voz de Yosemite y los gruñidos de Taz son idénticas a la de la serie. La música va al compás de la acción.	8.4
JUGABILIDAD: Al principio resulta complicado combinar los movimientos de Taz, pero es más cuestión de práctica que de habilidad.	8.2
DURACIÓN: Promete horas de juego, pero más que por su oferta lúdica es por lo complicado que resulta conseguir el 100%.	8.0

CONCLUSIÓN

Divertido y original es, pero su frenético ritmo puede llegar a saturar. Está bien hecho en cuando a imagen y animación, pero hay aspectos técnicos que están bastante descuidados.



Detalles

MINIJUEGOS
Con un amigo accederás a Contrarreloj, Destrucción y Carrera de Vehículos. Cada uno te propone utilizar un movimiento **Taz** y activar los Secretos (si obtienes buena puntuación, claro).

MIRADA SEGURA
Pulsando R2 cambiarás a vista en 1ª persona. Así nunca fallarás al disparar.



MAPA
Algunos carteles están tan escondidos que necesitarás el mapa.



NUEVAS HABILIDADES
Disfrázate de *snowboarder* y andarás sobre el hielo sin caerte.


Precaución: peatones cruzando a por JAK & DAXTER por 29,99 €*
PlayStation.2
PlayStation 2
Platinum
Ahora JAK & DAXTER
Serie Platinum para PlayStation 2
lo mejor al alcance de todos.
es.playstation.com
* P.V.P. estimado
Platinum
PlayStation.2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "—" is a trademark of Sony Corporation. Jak & Daxter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA

Algunas armas, como este mini-gun, son realmente demoledoras.

TUROK EVOLU

El más famoso Shoot'em-up de la generación 32/64 bits llega

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM AUSTIN
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- ARMAS DIFERENTES: 16
- ESCENARIOS: 15
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 111 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €



Desde la aparición del último *Turok*, para **Nintendo 64**, muchas cosas han pasado en el mundo de los videojuegos, especialmente en lo que respecta al género de los *shoot'em-up* 3D. **Acclaim Austin**, antes conocidos como **Iguana**, han pasado de los 64 *bits* a la generación actual de 128, y su nueva creación, aunque sigue resultando original, comparte una buena cantidad de elementos con otros *shooters* en primera persona, en especial con *Halo*. En esta ocasión el argumento de *Turok* tiene carácter de precuela y nos pondrá en la piel de **Tal'Set**, líder de la nación **Saquin**, que tras un violenta lucha con su archienemigo el **Capitán Bruckner** es transportado junto a él a un desconocido lugar en el espacio-tiempo conocido como **La Tierra Perdida**. **Acclaim Austin** le ha dado a su nueva creación ese aire que mezcla localizaciones prehistóricas, enemigos imposibles y destructivas armas futuristas. Las novedades con respecto a anteriores títulos de la saga son muchas. La más notable es el motor gráfico. Los programadores de ***Turok Evolution*** han creado una librería de texturas de excelente calidad, de las mejores que se han visto en un juego para **PlayStation 2**. El problema es que dicha calidad hace «oscilar» el *frame rate* de ***Turok Evolution*** en todo momento y el *popping* que muestra en todos y cada uno de los escenarios terminan de echar por tierra un apartado gráfico que en pantallas estáticas resulta inmejorable. El control del juego es intuitivo y preciso (aunque en algunos momentos será necesario usar la opción de *auto-aim*) y su jugabilidad es, con diferencia, lo mejor del título de **Acclaim**. ***Turok Evolution*** conserva el característico desarrollo de la saga, mezclando elementos de *shoot'em-up* 3D con plataformas, aunque en esta ocasión se le han añadido algunas fases en las que el sigilo resultará esencial. Una de las novedades más importantes en este apartado ha sido la inclu-

<Tan sólo haría falta una pequeña mejora en el engine 3D de Turok Ev. para convertirlo en todo un clásico>




Aquí se pueden ver algunas de las armas de Tal'Set: la escopeta (izquierda) y el lanzallamas (derecha).

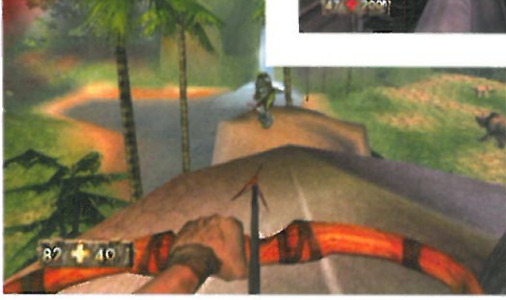


DualShock 2

Botón	Función	Botón	Función
○	-	L1	Agacharse
□	Arma Siguiente	R1	-
✕	Salto	L2	Disparo Alter.
△	Arma Anterior	R2	Disparo Princ.
Cruceta	-	Select	-
Izq.	Avanzar/Strafe	Start	Pausa/Comenzar
Der.	Girar/Apuntar	L3	Agacharse
		R3	Zoom

Sin la opción de auto-aim activada, la «caza con arco» es todo un arte.





En algunos escenarios, dinosaurios y reptiles no serán los únicos seres que atacarán a Tal'Set, el protagonista.



Detalles



PUNTO DE MIRA
Algunas armas como la pistola (con el objetivo) o el *Tek-Bow* permitirán hacer *zoom* para eliminar a nuestros enemigos.



ARMAMENTO
Entre las armas de **Tal'Set** destacan algunas como el *minigun* o las minas araña, capaces de detonar y lanzar gas venenoso.



PTERANODÓN
Algunos de los niveles del juego se desarrollarán con **Tal'Set** a lomos de un Pteranodón (o *Quetzalcoatlus*) armado hasta los dientes.



A.I.
La inteligencia artificial de los personajes del juego les permitirá aliarse contigo, rendirse ante ti e incluso pedir ayuda a sus compañeros.

Modo Multijugador

El largo y completo modo Historia se complementa con un adictivo multiplayer

Aunque en esta ocasión sÓlo dos personas podrán competir en el modo multijugador, ***Turok Evolution*** presenta una gran cantidad de variantes de juego. *Deathmatch, CTF*, Cazador, Atrapa Al Mono, Combate Turok y Baño De Sangre son algunos de ellos.





TION

a PlayStation 2 con más fuerza que nunca

sión de escenarios en los que sobrevolaremos **La Tierra Perdida** a lomos de un Pteranodón armado con un lanzamisiles y una metralleta. En dichos escenarios los objetivos van desde esquivar todos los obstáculos hasta llegar al final del escenario o bombardear una base de nuestros enemigos. La reacción y actuación de los enemigos ante nuestra presencia también ha mejorado muchísimo, recordando al mismísimo *Halo*. Si un enemigo te ve, él mismo decidirá si va a buscar a un aliado para eliminarte, si prefiere rendirse o si de lo contrario se cree capaz de enfrentarse contigo y vencerte en un duelo a muerte. Además, todos los personajes del juego son capaces de ocultarse tras multitud de objetos para evitar ser alcanzados por nuestros proyectiles. En alguno de los niveles, dicha inteligencia artificial se mostrará de tu lado cuando luches en el bando que está en contra de los *Sleg*, ya que formarán un pequeño grupo junto a ti y atacarán a tus enemigos. Entre las armas de **Tal'Set** podremos encontrar una pistola con punto de mira, un *minigun* «convertible», un lanzamisiles e incluso el conocido *Tek-Bow* (*Arco-Tek*), capaz de lanzar flechas normales, envenenadas o explosivas. Uno de los elementos que ha caracterizado las últimas entregas de la saga *Turok* es su trabajado modo Multijugador. Turok Evolution no iba a ser menos, e incluye un *multiplayer* para hasta cuatro jugadores que comprende las siguientes modalidades: *DeathMatch*, clásico todos contra todos. Cazador, sólo un jugador puede ser el cazador y su asesino se convierte automáticamente en cazador. Atrapa Al Mono, donde el jugador que más tiempo posea al mono gana. Combate Turok, sólo con hacha de guerra, arco y flechas. Combate De Francotirador, donde sólo cuentan los tiros a la cabeza y se utiliza el arco y la pistola de francotirador. *Capture the Flag*... ***Turok Evolution*** es un gran juego, muy completo y digno sucesor de la saga, pero denota una falta de atención absoluta a su motor gráfico, de una calidad muy baja comparándolo a títulos como *TimeSplitters 2*.

TUROK EVOLUTION

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La resolución de sus texturas es altísima.
[+] Las armas de Tal'Set son de lo más original.
[−] Su frame rate es bajo e inestable.
[−] La dificultad de algunas fases es desesperante.

GRÁFICOS: Aunque sus texturas tienen una calidad altísima, su frame rate es bajo e inestable y el popping es una constante.	8.3
AUDIO: Turok Evolution hace gala de un sistema de sonido en Dolby Surround Pro-Logic II. Las voces están en castellano.	8.9
JUGABILIDAD: Se nota que los chicos de Studios Austin han jugado mucho a Halo. Las fases del Pteranodón son geniales.	8.8
DURACIÓN: Es difícil que los 15 gigantescos niveles se te queden cortos. En tal caso, el modo Multijugador es tu salvación.	8.6

CONCLUSIÓN

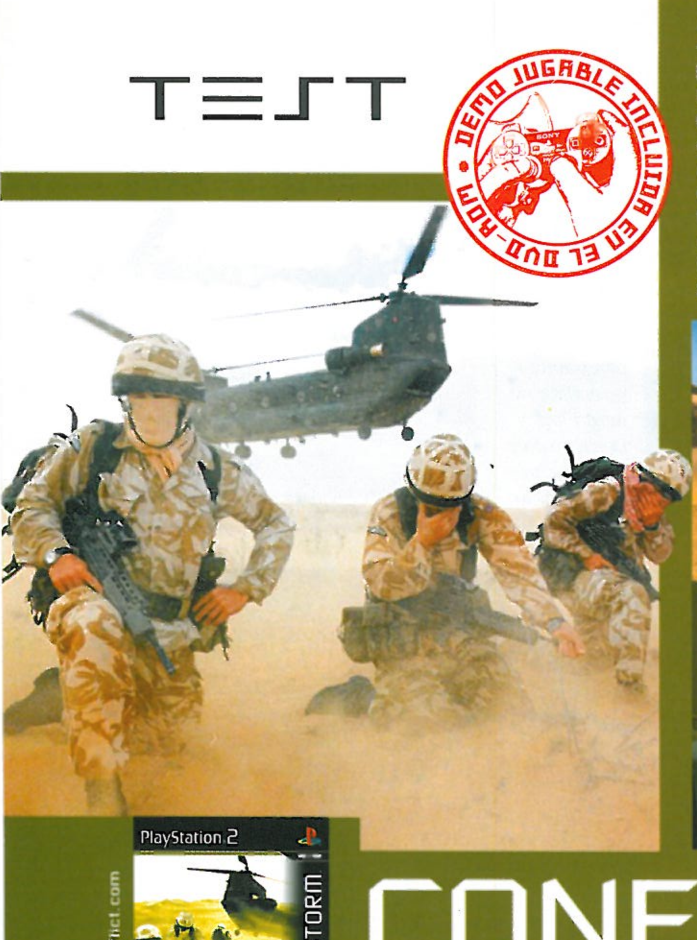
Si te gustaron los anteriores Turok, este los supera con creces en modos de juego, escenarios, etc. Su problema es que, técnicamente, es mucho peor que cualquiera de sus competidores.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.7 (sobre 10)

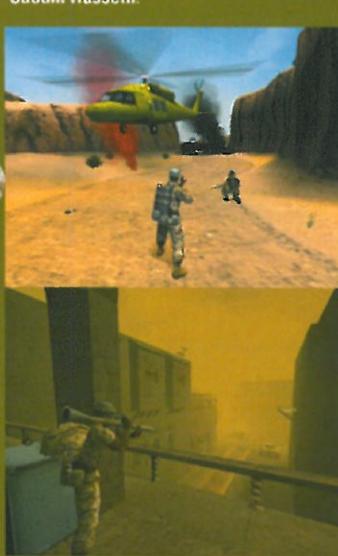
PUNTUACIÓN OFICIAL

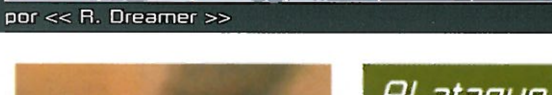
A lo largo de la aventura nos encontraremos con una buena cantidad de dinosaurios. Algunos nos evitarán y otros nos atacarán con todas sus fuerzas.



Sin piedad

FUERZAS ESPECIALES
Los dos comandos de élite SAS, de **Gran Bretaña** y Delta de **EE.UU.**, se enfrentan contra las tropas iraquíes reviviendo el conflicto de la Guerra del Golfo. Guía a tus hombres con firmeza e inteligencia para tomar la ciudad de **Bagdad** y terminar con la invasión de **Kuwait** ordenada por **Sadam Hussein**.





por << R. Dreamer >>







Al ataque



A CUCHILLO
Con sigilo seremos capaces de infiltrarnos entre los enemigos.



FRANCOTIRADOR
Aunque también será posible hacer daño a distancia utilizando el rifle francotirador.



RESCATE
No sólo hay que liquidar enemigos, algunas veces tendremos que rescatar a soldados aliados.

PlayStation 2
DESERT STORM
http://www.conflict.com

CONFLICT: DESERT STORM

Un cóctel perfecto de estrategia y acción

PLANIFICANDO
Antes de comenzar la misión será de gran ayuda consultar los objetivos y decidir la mejor manera de afrontarlos para terminar la operación con éxito.



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SCI
- DESARROLLADOR: PIVOTAL GAMES
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ESTRATEGIA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 2 ESCUADRONES
- FASES: 15
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 223 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



Quizá el género bélico no ha terminado de desembarcar en el exigente mundo de las consolas y todavía sigue siendo un territorio propicio para los usuarios de **PC**. Sin embargo, la compañía británica **SCI** ha intentado romper el hielo con un título bastante correcto en sus maneras aunque sin llegar a hacer sombra a los «grandes» del catálogo de **PS2**. ***Conflict: Desert Storm*** nos pone en la piel de dos comandos especiales que participaron en la Guerra del Golfo, las SAS británicas y los Delta del ejército de **Estados Unidos**. Al mando de uno de estos dos comandos tendremos que realizar un total de 15 misiones que recrean el conflicto real contra las tropas iraquíes de **Sadam Hussein**. Junto a la habilidad y puntería que son norma habitual en este género, ***Conflict: Desert Storm*** también requerirá que nos estrujemos el cerebro para utilizar de la mejor forma posible a nuestros hombres y finalizar con éxito los objetivos que encierra cada misión. Desde asaltos, pasando por rescatar prisioneros, hasta infiltrarnos entre las tropas enemigas para sabotear sus instalaciones, son algunos de los variados cometidos que encontraremos a lo largo del juego. El nivel del apartado gráfico representa fielmente los diferentes escenarios donde transcurre la guerra, incluso con el paso de la noche al día. Pero el movimiento de los escenarios no transcurre con fluidez en todo momento, sin que este hecho llegue a influir en nuestro avance. En lo que se refiere a la jugabilidad, nos encontramos ante un título que nos sumerge plenamente en la acción y con altas dosis de estrategia que hacen de ***Conflict: Desert Storm*** algo más que un simple *shoot'em-up*. Y a esto hay que añadir el divertido modo Cooperativo para dos jugadores. Por otro lado, el apartado sonoro presenta una banda sonora de escasa calidad aunque con unos efectos de sonido que recrean perfectamente el ambiente bélico del juego. ▮

Dual Shock 2

○	Cambiar Posición	L1	Órdenes
□	Vamos, Vamos	R1	Fuego
✕	Acción	L2	Cambio Objetivo
△	Cambiar Invent.	R2	Cambio Objetivo
Cruceta	Cambiar Soldado	Select	Objetivos
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Girar Izda./Dcha.	L3	-
		R3	Modo Puntería

<Conflict: Desert Storm nos sumerge de lleno en el conflicto de la Guerra del Golfo>

CONFLICT: DESERT S.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El juego resulta divertido y variado.
[+] La perfecta combinación de estrategia y acción.
[−] El motor gráfico no se comporta con fluidez.
[−] La banda sonora deja bastante que desear.

GRÁFICOS: Un entorno gráfico correcto pero sin gran virtuosismo y que se mueve a tirones en determinados momentos.	8.0
AUDIO: La banda sonora no pasará a la historia del videojuego, sin embargo los efectos cumplen su cometido a la perfección.	7.7
JUGABILIDAD: No sólo hay que pegar tiros, pararse a pensar será necesario a lo largo de todas las misiones.	8.8
DURACIÓN: Las 15 misiones nos mantendrán ocupados durante horas y además hay que contar con el modo Cooperativo multijugador.	8.2

CONCLUSIÓN
Los amantes de los juegos bélicos no pueden dejar pasar de largo este título, ofrece todo lo que pudieran soñar aunque técnicamente no llega a ser un «fuera de serie».

PlayStation 2 Revista Oficial · España

8.5 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

"PlayStation" and "" are registered trademarks and "" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "" are registered trademarks of "Sony Corporation".
PlayStation2 and its logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. STUNTMAN™. Atari Interactive Inc, 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive Limited, an INFOGRAMES studio. Published and distributed by INFOGRAMES. REFLECTIONS™, the REFLECTIONS logo and the STUNTMAN logo are trademarks of Reflections Interactive Limited.

PlayStation 2

CONCURSO STUNTMAN



La última creación de **Reflections** nos acerca al lado más salvaje del cine. Si quieres hacer todo tipo de diabluras con todo tipo de vehículos en **PlayStation2** no dejes pasar esta oportunidad. Participa en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de octubre para optar a uno de los 20 packs de un juego y lote de regalos que sorteamos.

¿Qué prestigioso especialista ha colaborado en Stuntman?

A) Martin Edmondson **B**) Martin Gala **C**) Vic Armstrong

CONCURSO «STUNTMAN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de octubre.



Si controlamos a varios personajes podremos cambiar las estrategias.



por << Dani3po >>



Los enemigos que lancen proyectiles serán los más peligrosos, sobre todo para Arturo, el protagonista del título.

<La idea es muy atractiva, pero el desarrollo es confuso>

Detalles



MAGIA ARTÚRICA
Algunos personajes del juego, como **Merlín**, podrán lazar hechizos.



LA ESPADA
Cuando encontremos el símbolo de la espada podremos obtener valiosos consejos.



LA MESA REDONDA
Arturo, **Lanzarote**, **Merlín**... todos los personajes típicos se han dado cita aquí.

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

Los caballeros de la Mesa Redonda en un arcade simplón



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: [illegible]
- DESARROLLADOR: [illegible]
- DISTRIBUIDOR: [illegible] INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: [illegible]
- FORMATO: [illegible]
- JUGADORES: [illegible]
- PERSONAJES: 12
- FASES: 13
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 95 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,99



La primera vez que vimos el título que nos ocupa, en el pasado **E3** de mayo, las impresiones que nos provocó fueron contradictorias. Por un lado teníamos un apartado gráfico poco lúcido y un desarrollo algo extraño, pero por el otro, veíamos posibilidades de juego más allá de la mayoría de los títulos del mercado. Ahora, con la versión *Review* en nuestras manos, llega el momento de comprobar si el desarrollo puede hacernos olvidar el pobre apartado técnico, que no ha sido mejorado desde aquella primera versión. Como su nombre indica, la historia cuenta con todos los componentes clásicos de la mitología artúrica: la espada legendaria de **Excalibur**, el propio **Arturo** (personaje al que controlas al comienzo), **Lanzarote**, **Ginebra** y la malvada **Morgana**. Bajo una perspectiva cenital bastante elevada (que no nos deja apreciar el modelado de personajes y enemigos), controlaremos a una cantidad variable de personajes (al comienzo sólo el protagonista, pero más tarde se irán añadiendo el resto de miembros de la mesa redonda). Podremos alternar el control entre todos ellos, mientras que el resto serán manejados por la consola (haciendo gala de una inteligencia artificial bastante precaria). El desarrollo es más *arcade* de lo que pueda parecer en un principio. A pesar de contar con misiones principales y secundarias en cada una de las fases, nuestra única preocupación real será acabar con todos los enemigos de cada fase. Además, no tendremos que investigar mucho para lograrlo, ya que aparecerán localizados en un mapa. A la hora de luchar, se ha querido dotar de originalidad al juego incorporando un sistema de ritmo para realizar los *combos* con efectividad. Sin embargo, a los pocos intentos tendrás totalmente dominado este «novedoso» sistema, con lo que los *combos* que se logren serán siempre demoledores. Se ha pretendido crear una alternativa a *Baldur's Gate: Dark Alliance*, pero la propuesta de **Midway** ha quedado bastante alejada de esta genialidad.



ARTURO
Comenzará siendo un escudero, pero pronto se convertirá en líder.

DualShock 2

○	Defensa	L1	Ejec. Comandos
□	Ataque Fuerte	R1	Ejec. Comandos
✕	Ataque	L2	Ejec. Comandos
△	Cambiar Magia	R2	Ejec. Comandos
Cruceta	Menú	Select	Mapa
Izq	Dirección	Start	Estado
Der	-	L3	Cámara
		R3	-





LEGION: THE LEGEND...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La idea y el argumento del juego.
[−] El desarrollo es demasiado simple y monótono.
[−] El apartado gráfico es mediocre.
[−] La evolución de los personajes es muy lineal.

GRÁFICOS: Quizá lo más llamativo de este apartado sea la capa de Arturo. La perspectiva no deja apreciar mucho más.	7.8
AUDIO: Como no podía ser de otra manera, melodías medievales amenizan las fases. Ambientan con eficacia, pero nada más.	8.0
JUGABILIDAD: El control es muy sencillo y el desarrollo en general no ofrece complicaciones, pero no contiene alicientes.	7.9
DURACIÓN: Son 13 misiones bastante largas, pero seguramente abandonarás el juego antes de completarlo.	8.0

CONCLUSIÓN

Si buscas un clon de Gauntlet (pero para un sólo jugador) quizá te llene. Pero si quieres algo más profundo, Legion te sabrá a demasiado poco. Da la sensación de quedarse a medias.

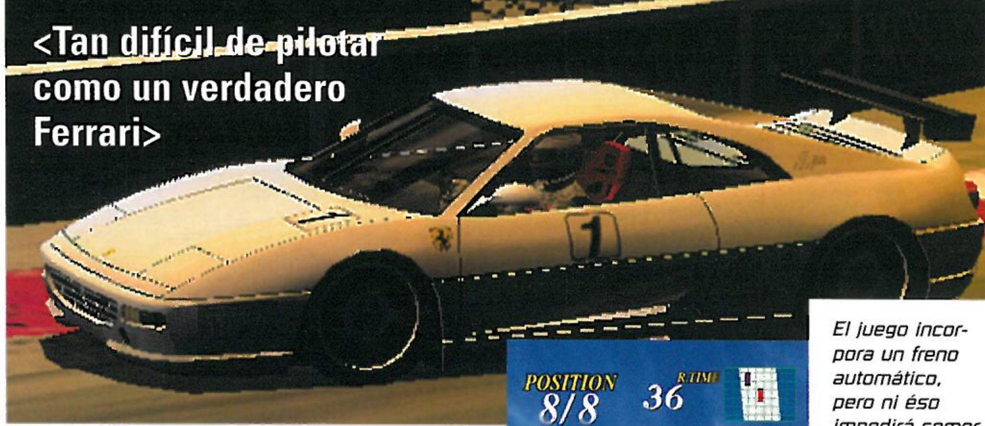
PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL







<Tan difícil de pilotar como un verdadero Ferrari>





El juego incorpora un freno automático, pero ni éso impedirá comerte las curvas.

Mejoras exclusivas



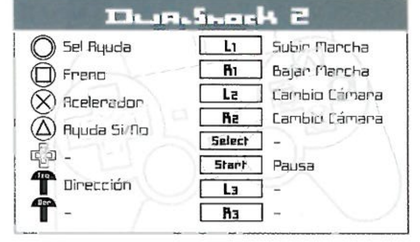
VISTA EXTERNA
AM2 ha escuchado las críticas hacia la versión **DC** y ha incorporado una cámara externa, además de la interior.



TODO UN DESAFÍO
Este modo de juego puntúa la elegancia a la hora de ejecutar la conducción, como los *Kudos* del *Metrópolis SR*.



REPETICIONES
Podrás ver la repetición, desde diversos ángulos, de todas y cada una de las vueltas al circuito.



PlayStation 2

http://es.playstation.com

F-355 CHALLENGE

El juego de Dreamcast llega a PS2 con múltiples mejoras

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: AM2
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 1
- CIRCUITOS: 11
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1-3
- MEMORY CARD: 24 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59,99€

La propia **AM2**, responsable de la recreativa y la versión **DC**, se ha hecho cargo de la adaptación a **PS2** de este simulador, uno de los juegos de coches más realistas y difíciles de la historia. Sin conceder ninguna licencia a la jugabilidad típica de una *coin-op*, **Yu Suzuki** y su equipo se juramentaron para reproducir la conducción real de un *Ferrari F355* con todas sus consecuencias, buenas y malas. En el salto a **PS2**, ***F355 Challenge*** no pierde un ápice de su dificultad, que lo convierte en un reto para todos aquellos que opinan que los simuladores de conducción para consola son demasiado sencillos. Conéctalo a un volante con *force-feedback* y disfrutarás de una experiencia tan real como conducir el verdadero *F355*, sólo que ahorrándote una pasta en el seguro, ya que te esperan múltiples salidas de curvas hasta que logres habituarte al hiperrealista control del juego. Como es habitual en las producciones de **AM2**, la calidad gráfica y sonora es sobresaliente, con una impecable reproducción de circuitos tan famosos como *Monza* o *Fiorano* (la pista de pruebas de la propia *Ferrari*). Eso sí, no busques otros modelos de coches aparte del *F355* porque no los hay. El juego está dedicado en cuerpo y alma a esta exclusiva máquina, una de las más veneradas por los amantes de la escudería del caballito rampante. A ellos, y a los seguidores más furibundos de la conducción, va dedicados este simulador, una de las mayores extravagancias de **AM2**, ya que renuncia a la jugabilidad y facilidad de manejo inherentes en los productos **Sega** a cambio de ofrecer una experiencia totalmente real.

Dual Shock 2

○	Sel Ayuda	L1	Subir Marcha
□	Freno	R1	Bajar Marcha
✕	Acelerador	L2	Cambio Cámara
△	Ayuda Si/No	R2	Cambio Cámara
✚	-	Select	-
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	-	L3	-
		R3	-

Yu Suzuki, el alma de AM2

A este genio de gesto adusto debemos nada menos que clásicos recreativos de la talla de *Out Run* (prepara la segunda parte), *Afterburner*, *Virtua Fighter*, *Daytona USA* o las dos entregas de *Shenmue*.

F-355 CHALLENGE

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] En conducción, no encontrarás nada más real.
- [+] La música, puro rock macarra de los 80.
- [-] Durante 2 días te comerás todas las curvas.
- [-] Se echan en falta más modelos de coches.

GRÁFICOS: No hay queja alguna en cuanto al modelado del vehículo y su comportamiento en carretera. Bravo por la opción 60 Hz.	8.9
AUDIO: La banda sonora horrorizará a más de uno, pero es una delicia escuchar auténtico rock macarra, en lugar de tanto techno.	9.2
JUGABILIDAD: Los puristas de la conducción disfrutarán con su realismo. Los demás no haremos otra cosa que estrellarnos.	7.0
DURACIÓN: Dado que es imposible conseguir más coches, al menos te queda la búsqueda de los 39 extras que oculta el juego.	8.4

CONCLUSIÓN

Si crees que GT3 y el resto de simuladores de conducción están «chupados» deberías probar este juego. Sabrás lo que es conducir, para lo bueno y lo malo, un deportivo de superlujo.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.9 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



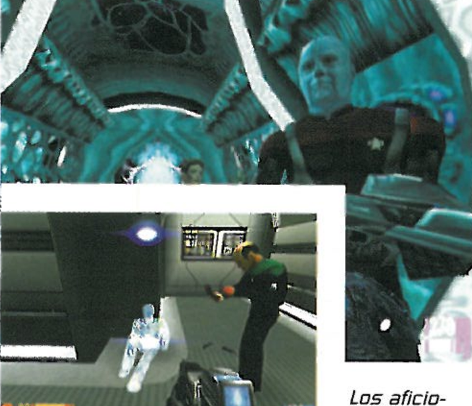
Detalles



PERFILES
Con esta opción podremos ver el perfil de todos los personajes.



EN EQUIPO
En muchas ocasiones, seremos ayudados por los demás miembros de la tripulación del *Voyager*.



Los aficionados a la serie reconocerán a la mayoría de los personajes del juego.

La versión PC
Aunque tiene ya más de dos años, la versión PC supera con creces a la de PS2, aún funcionando en un ordenador de los más normalitos.





Los Borg, mitad seres vivos mitad máquinas, también aparecen en STV:EF.

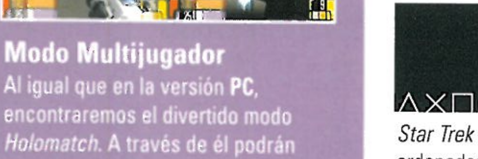
DualShock 2

○	Inf. Misión	L1	Saltar
□	Correr Sí/No	R1	Disparo
✕	Usar	L2	Agacharse
△	Centrar Visión	R2	Disparo Alt.
Cruceta	Cambiar Arma	Select	Análisis Misión
Izq.	Avanzar/Strafe	Start	Pausa
Der.	Girar/Apuntar	L3	Inclinarse
		R3	Perspect. Alt.

www.codemasters.com

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

La fiebre Trekkie llega a PS2



Modo Multijugador
Al igual que en la versión **PC**, encontraremos el divertido modo *Holomatch*. A través de él podrán jugar hasta cuatro personas y, aunque carece de diferentes estilos de juego (solo *DeathMatch*), nos permitirá establecer el límite de puntos, el límite por tiempo, los daños en caída y el armamento.

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: PIPEDREAM
- DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- MODOS DE JUEGO: 2
- ESCENARIOS: 7
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 216 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

AXNO

Poco a poco, los últimos grandes *shoot'em-up* 3D creados para **PC** llegan a **PS2**. En esta ocasión, la peculiar visión de *Star Trek Voyager* que **Raven** concibió para ordenadores ha sido convertida a los 128 *bits* de **Sony** por **PipeDream**. El título conserva las principales características del original, como su desarrollo «aventurero» y su divertido modo multijugador, el *Holomatch*. El control ha sido bien adaptado al *pad* de **PlayStation 2** e incluso permite el uso de teclado y USB para poder experimentar las sensaciones transmitidas por la versión original de ***Star Trek Voyager: Elite Force***. El único fallo de la conversión creada por **PipeDream** es el motor gráfico. Aunque conserva, en lo posible, la calidad y la resolución de las texturas originales, su *frame rate* resulta horrible. A estas alturas, es impensable que un título de las características de ***STV:EF*** se mueva, en los mejores momentos, a 30/40 fotogramas por segundo. El *frame rate* es inestable y bajo, y la pantalla se «parte» continuamente por la ausencia de **Vsync**. Aún así, la legión de *trekkies* poseedores de **PlayStation 2** encontrarán el título más que pasable, teniendo en cuenta su temática y trabajado argumento.

STAR TREK VOYAGER...

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Es lo mejor que un Trekkie puede esperar en PS2.
- [–] Ha llegado a PlayStation 2 demasiado tarde.
- [–] Su motor gráfico es lamentable.
- [–] El modo multijugador está falto de opciones.

GRÁFICOS: Es imperdonable que una conversión de un título de PC de hace más de dos años tenga un motor gráfico tan pobre.	6.7
AUDIO: Dada la naturaleza «aventurera» del juego, la banda sonora se asemeja a la de la serie. Las voces están en inglés.	8.4
JUGABILIDAD: Tanto el desarrollo como el control de Star Trek Voyager superan con creces al apartado gráfico.	8.4
DURACIÓN: El modo Historia es bastante largo y complicado, aunque el Holomatch es lo que más tiempo te mantendrá jugando.	7.8

CONCLUSIÓN
Si el apartado gráfico no es lo más importante para ti y te apasiona el mundo de Star Trek, este es tu juego. De lo contrario, encontrarás shooters infinitamente mejores como TimeSplitters 2.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
7.1 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL





NHL es la primera saga deportiva que cuenta con tres versiones para PlayStation 2.

DualShock 2

○	Velocidad/Emp.	L1	Deflection
□	Disparo/Robo	R1	Activar Energía
✕	Pase/Jugador	L2	Cambios
△	Amagar/Golpe	R2	Game Breaker
Cruceta	Dirección	Select	Pase
Izq	Dirección	Start	Pausa (opciones)
Der	Esconder Puck	L3	-
		R3	Despeje

Las secuencias de animación son realmente espectaculares. Su papel se resalta con una actual banda sonora en la que participan grupos de contrastada calidad.



COMPETICIONES
El juego permite disputar varias temporadas consecutivas, incluyendo la posibilidad de realizar fichajes y participar en los *draft* de cada campaña.



TARJETAS
Las tarjetas permiten acceder a aspectos como jugadas especiales o espectaculares celebraciones. Para lograrlas hay que realizar una serie de retos como un número de pases, de asistencias, o de robos en un tiempo determinado.

NHL 2003

La tercera entrega de NHL añade componentes arcade

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- EQUIPOS: SELECCIONES
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 2750 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€



La saga *NHL* fue una de las que acompañó a **PS2** en su aparición en el mercado español. El año pasado lanzó una segunda entrega que añadía algunas gotas *arcade* a un programa en el que prima la simulación. Para la tercera aparición de *NHL* en la consola de **Sony**, se han realizado modificaciones tanto en la presentación como en el desarrollo del juego. Así, los menos han sido renovados y en la intro se sustituyen las imágenes de ordenador por secuencias de partidos de la *NHL*. Por lo que respecta a las restantes novedades, destaca el cambio en la disposición de botones. Mientras que las acciones básicas (situadas en los cuatro botones principales) se han mantenido inalteradas, los botones L1 y R1 dejan de servir para realizar giros y pasan a ser útiles para activar unos segundos en los que el jugador es invulnerable a sus rivales. Para ello, es necesario cargar un indicador de potencia mediante la realización de jugadas espectaculares. También se ha dado importancia al *pad* direccional derecho, inactivo en la versión de *2002*, y que sirve para esconder la pastilla a los rivales. Con esta estrategia, **Electronic Arts** consigue que el juego resulte familiar para los antiguos usuarios a la vez que se abre un nuevo abanico de posibilidades. Por otra parte, se elimina el antiguo «emocionómetro» que marcaba la temperatura del partido. La cara *arcade* también se deja notar en las tarjetas que ya aparecían en la anterior entrega. En el apartado visual, se añade una nueva cámara (seis en total), destacando las diferentes secuencias. Éstas se potencian mediante una espectacular banda sonora (con participación de grupos de primera fila como *The Vines*, *Son 41* o *Blindside*) que da a estos momentos una mayor emotividad. Por lo demás, el programa mantiene las líneas básicas de la saga incluyendo tanto a selecciones nacionales como una completa actualización de los equipos de la NHL. ■



Segundos mágicos
Una nota arcade
Una de las novedades son los segundos de invulnerabilidad. Para lograrlos será necesario cargar el indicador de potencia, a base de amagos, y pulsar el botón L2.

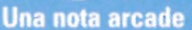
NHL 2003

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los gráficos están muy logrados.
[+] No se han limitado a actualizar.
[+] Mantienen los controles de las jugadas básicas.
[−] Seguir la pastilla desde cámaras lejanas.

GRÁFICOS: El programa mantiene la calidad gráfica de sus antecesores. Las secuencias ganan protagonismo con la banda sonora.	9.0
AUDIO: A los habituales comentarios realizados por profesionales se suma una banda sonora de auténtico lujo.	9.2
JUGABILIDAD: Las novedades en el sistema de control se justifican con el incremento de aspectos arcade.	8.5
DURACIÓN: La función de manager a lo largo de varias temporadas y la multitud de tarjetas son dos alicientes importantes.	8.9

CONCLUSIÓN
La calidad gráfica de las diferentes entregas de NHL está más que contrastada. EA Sports ha buscado añadir unas gotas de arcade a un programa donde sigue primando la simulación.

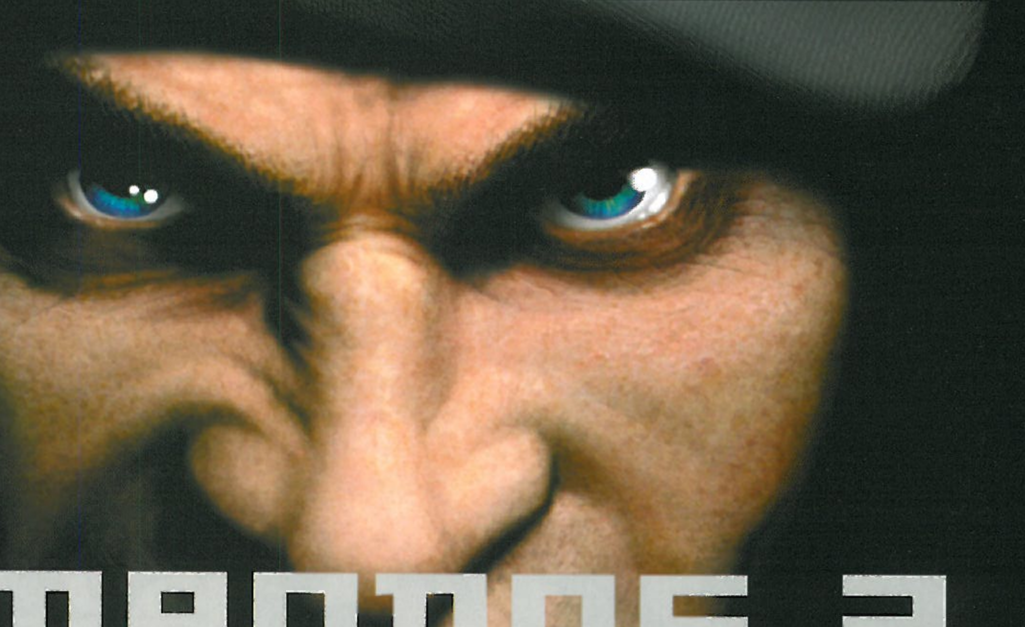


8.8 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

<Además de la clásica actualización de plantillas se incluyen bastantes novedades en el sistema de control>

[2ª PARTE]

Aquí tenéis la segunda y definitiva entrega de la guía de Commandos 2. Cinco misiones que os llevarán horas y horas de paciencia, dedicación, estrategia y mucha, mucha diversión.



COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

MISION 6: LOS CAÑONES DE LA ISLA DE SAVO

En esta misión seguiremos en compañía de nuestro amigo de ojos alegres, pues deberemos destruir un gran cañón del ejército nipón que no deja paso a los buques americanos. El grupo del comando desembarcará en la playa donde un náufrago les recibirá y les cederá su cabaña para esconderse (M6-01). Escoge al lanchero, ponle el traje de buceo y hazle bucear hasta la línea costera, hacia la derecha. Haz uso de tu arpón para eliminar a los buceadores japoneses. No olvides que el suministro de oxígeno es limitado. Ahora sumérgete y bucea hasta un barco hundido (M6-02), en cuyo casco encontrarás un soplete. Ojo con los tiburones y los buzos nipones. Ahora mueve al lanchero hacia el punto (M6-03), donde se encuentra el acceso al túnel subterráneo de la isla. Una vez emerjas de las frías aguas, habrás de encargarte de 3 soldados. Al primero noquéale, al segundo lánzale el cuchillo y tras recuperar el cuchillo, elimina a los dos restantes. Ahora llega el momento delicado, pues el sigilo será VITAL. Debes eliminar en primer lugar al guardia que se encuentra en la escalera de la sala de comunicaciones con el cuchillo y recogerlo para su ocultación, aprovechando el momento que la mirada del vigía, que se encuentra en el otro lado de la estancia, no recae sobre esta zona. Nos encargaremos del oficial con el viejo truco del paquete de cigarrillos y el infalible lanzamiento de cuchillo del lanchero. No olvides ocultar también su cuerpo. Dejamos el pasillo de acceso atrás para entrar por la otra puerta, tras la cual el oficial de comunicaciones se encuentra a espaldas del lanchero, perfecto para noquearle, matar al soldado que se encuentra en la radio y rematar al oficial. El lanchero de momento ha cumplido con la parte que le corresponde, así que ponle de cuerpo a tierra apuntando hacia la salida de la zona de túneles de la que acaba de tomar el control. Ahora selecciona al comando restante y ponles a nadar hasta alcanzar la playa en la zona (M6-04). Mentalízate de una batalla difícil, porque tendrás que librar una batalla campal para tomar esta playa, pero es necesario, así que a ello. Te aconsejamos utilizar trampas en aquello lugares por donde puedan venir refuerzos. Después del duro esfuerzo, te verás recompensado con un arma enorme, cuyo control tomará **Thomas**, después de que **Jack** elimine y oculte el cuerpo del guardia que lo vigila. **Jack** deberá hacer de cebo y atraer a los nipones hasta el ángulo de tiro de **Thomas**, quién con su cañón, los aniquilará. Deberemos ocupar también el segundo cañón de la misma manera que lo hicimos con el primero, con el que destruiremos el muelle de enfrente. Ahora dirige a **Jack** a la zona (M6-05), donde se encuentra unas cuevas, cuyo interior deberá limpiar haciendo gala de su manejo impresionante del rifle. En su interior encontrarás los explosivos que **Thomas** necesitará más tarde. Reúne a todo el comando en la plataforma (M6-06) a la cual debes acceder. Para limpiar la zona, una granada bastará. Una vez arriba, le encomendaremos a **Jack** la labor de limpiar sigilosamente la zona ocupada. Aunque parezca una niñería, te aconsejamos limpiar y dinamitar todas las estancias que vayas encontrando, además de los cañones y antiaéreos, para así, reducir la resistencia enemiga y conseguir útiles botines. Una vez hayas limpiado la zona de enemigos, saca a **James**, el lanchero, de su escondrijo y reúnelo con el resto del comando. Ahora debemos cruzar el puente, para lo cual tenderemos una emboscada colocando minas y poniendo a nuestros hombres apostados y apuntando hacia los accesos por donde vendrán los enemigos. El cebo será de nuevo el resistente boina verde. Tenemos acceso libre por el puente.


M6-01


M6-02


M6-03


M6-04


M6-05

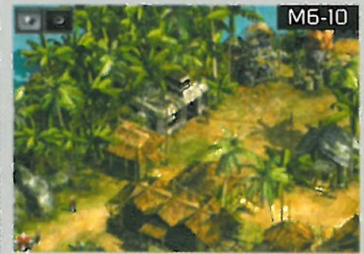

M6-06







Dirige al comando a la celda (M6-07) y libera al piloto del hidroavión. Coge a **Jack** y **Thomas**, y dirígelos a la cámara donde se encuentra el ídolo de oro, al que accederás por el pasillo que **James** se encargó de investigar al principio. Utiliza a **Jack** para que recoja el ídolo y **Thomas** para que dinamite la pared por cuyo boquete escaparéis. La salida dará a la playa del hidroavión, donde hay unas cajas apiladas, detrás de las cuales podrás ocultar, tanto al piloto como el ídolo de oro. Ahora debemos volver a la playa que el comando tomó en una dura batalla, para meternos en otra aún más dura, pues debemos atravesar la puerta que da a los túneles que conducen a la sala de los cañones de la isla de **Savo**. Prepárate porque aquí se desencadenará una gran lucha. Pero como eres más listo que ellos, idea una emboscada y conseguirás matar a todos los soldados que se encuentren en la zona (M6-08). Ahora tenemos acceso libre al intrincado sistema de túneles que llevará a la cámara de los cañones. En la primera sala, **Jack** y **James** demostrarán su pericia con los cuchillos para acabar sin llamar la atención con los enemigos nipones. En el pasillo que sigue la estancia principal, nos permitiremos hacer un poco más de ruido con una útil emboscada, cubriendo con los miembros del comando cada acceso por donde nuestros enemigos nos puedan sorprender. La clave en esta emboscada está en **Thomas** y sus granadas, haz uso de ellas. El pasillo que sigue posee muchas puertas, así que cúbrelas bien con cada miembro del comando.

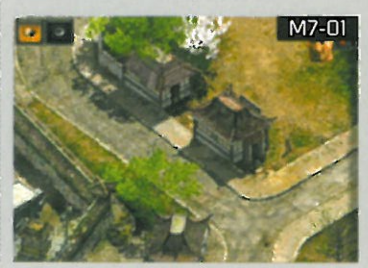




do. La estancia siguiente es la sala de los cañones. **Thomas** deberá volarlos, pero antes sitúa a tus hombres en la plataforma de arriba. Una vez hayas destruido los cañones, abre la puerta de salida con el soplete y seguidamente escoge a **Jack** para que se encarame al techo de la entrada del bunquer y elimine al guardia. Ahora nos espera el avión que nos llevará lejos de la isla, pero el camino hasta él no está limpio. **Thomas** será el elegido para, con sus granadas, despejar el camino. Toma a **Jack** y recoge el ídolo de oro, y trae al piloto, pero aún no entres, pues el hidroavión está infestado de soldados enemigos. Manda a los hombres que creas convenientes y limpia el avión. Una vez limpio podrás despegar rumbo a la libertad, con una dura misión exitosa a tus espaldas (M6-09).

MISIÓN 7: EL GIGANTE DE HAIPHONG

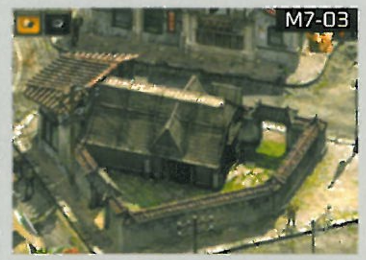
Comenzaremos limpiando la zona del inicio con nuestro boina verde (M7-01). Te aconsejamos que en esta misión recaudes la mayor cantidad de uniformes, pues el sigilo será vital. No olvides ocultar los cadáveres. Dirige a **Jack** a la casa (M7-02), donde podrás conseguir un subfusil tras matar a los soldados japoneses. Ahora ponle el uniforme de soldado japonés y elimina a cuantos guardias se encuentren en el exterior. El próximo movimiento de **Jack** debe ser hacia la casa, cuyo interior debe limpiar. No te preocupes si te ves obligado a armar un pequeño jaleo en su interior, ya que nadie oirá los disparos. No olvides registrar toda la casa en busca de objetos de utilidad. Los

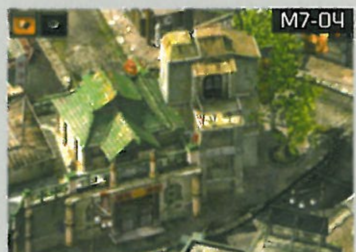




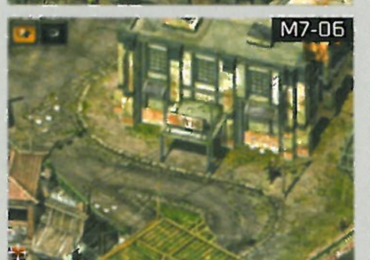
japoneses no deben tener muy buena vista, ya que **Jack** se indumentará con el uniforme japonés para poder llegar tranquilamente hasta la tienda, sus rasgos faciales no se ocultan con el uniforme. El tendero de la tienda es un amigo, así que habla con él. Para poder coger las cosas que se encuentran en la trastienda, es necesario abatir a un buen número de japoneses. Para ello, **Jack** hará uso de su rifle. Una vez terminadas tus tareas en la trastienda, muévete hacia el edificio en la zona (M7-03), por detrás de la tienda. Pero antes, es aconsejable que elimines al guardia, puede fastidiarnos la misión, desde el balcón del piso superior de la tienda con un escopetazo. Ahora debes entrar en el edificio antes mencionado por el patio. Ponte el uniforme siempre que puedas, pues te evitarás problemas. Desde este patio, llegaremos a la calle que nos conduce al prostíbulo (M7-04), donde se encuentra una amiga, **Natasha**. Accederemos a ella en el primer piso, tras eliminar a los oficiales que se encuentran en el piso inferior. **Natasha** nos pedirá ropa sexy, así que entrégale la ropa de *geisha* que recogiste y también el rifle de francotirador, ya que ella es perfectamente capaz de usarlo. **Jack** debe dirigirse a la caseta. Para llegar, deberás matar a un par de soldados y esconder sus cadáveres. Elimina al mecánico que se halla en su interior. Ahora **Jack** debe dar relevo a **Natasha** para que ésta, con el traje de *geisha*, haga una visita a **Jack**, de quien recibirá los uniformes que después deberá entregar a **Thomas** y **Paul**, que se encuentran en el almacén (M7-05). Todo ésto no reviste peligro puesto que el disfraz de **Natasha** es infalible. No olvides registrar los cajones y demás sitios para que **Natasha** pueda proporcionar a nuestros amigos granadas y botiquines. Tras hablar con **Natasha**, **Thomas** y **Paul** deben ponerse los uniformes, y mientras que **Natasha** distrae a los guardias, ambos se arrastrarán fuera de la habitación hasta situarse en la pared opuesta (junto al portalón de entrada, donde permanecerán quietos). **Natasha** debe salir del almacén (M7-06) después de que el camión que se encuentra enfrente se marche. ¡Ojo! No debes matar a los japoneses que se encuentren cerca del camión, ya que en caso contrario, éste no hará la ruta prevista y perderás la oportunidad de llevar a cabo el plan. **Natasha** distraerá al guardia y al encargado para que nuestros amigos tengan el camino libre hasta la caseta donde les espera **Jack**. Ahora debes subir al comando al camión. Utiliza a **Natasha** para distraer al guardia cuando el camión llegue a la altura de la caseta. Aprovechando que un guardia distrae con su discusión al conductor y que el nativo carga el camión, arrastra al comando al vehículo y súbeles. **Natasha** será la última en subir, pero date prisa pues el camión partirá en seguida. Es enrevesado, pero con este plan conseguirás introducirte en el puesto militar (M7-07). El camión se detendrá frente al almacén de carga. Baja a tus hombres (y mujer) y arrástralos hasta (M7-08), desde donde, pegados a la pared, deberán alcanzar el punto

→













(M7-09) con la ayuda de **Natasha**, pues distraerá la atención de aquellos soldados que vigilen la zona. En esta zona todos están a salvo. Coge a **Natasha** y distrae al guardia situado junto a los embalajes, situado cerca de la armería, para que **Jack** pueda eliminarle por detrás y ocultar su cuerpo. **Jack** deberá entrar en la armería para coger explosivos. Para ello, debe hacer uso de su rifle para eliminar a los enemigos. Una vez despejado el camino, deberás conducir a **Paul** para que, con sus habilidades, abra las cajas metálicas y consiga los explosivos con sus detonantes. Reúne a todos en el lugar donde dejaste agazapado al resto del comando. Ahora **Paul**, uniformado como soldado japonés, debe llegar a la grúa (M7-10). Para ello deberá moverse cuerpo a tierra, pegado al borde del muelle. Aun con la habilidad de **Paul** para pasar desapercibido, necesitará la ayuda de **Natasha** para distraer a los soldados cerca de la grúa. Cuando llegues al pie de la grúa, no subas todavía, escóndete en la posición (M7-11). Ahora **Natasha** deberá hacer algo más que exhibir sus encantos, pues debe subir a la grúa, esperar a que el guardia de debajo aparte la vista de ella y entonces eliminar con el rifle a un francotirador que está apostado en el portaaviones. Una vez eliminado el peligroso francotirador, **Jack** y **Thomas** deben reunirse con **Paul**. El método y el camino a seguir será el mismo que con **Paul**. Es hora de que nuestro amigo el zapador coloque sus artificios bélicos en los depósitos de combustible (M7-12). No es una tarea fácil, ya que tiene que atravesar un largo camino atestado de enemigos. Será vital que vaya fuertemente armado con cuantas granadas haya, fusil y cargadores, uniformes y dinamitas, aparte de las bombas remotas. Un «granadazo» al grupo de soldados situados junto a la grúa (M7-13) creará una gran confusión que deberá aprovechar **Thomas** para llegar hasta (M7-14) uniformado como japonés. Lo tendrás fácil para colocar los explosivos en los depósitos que se encuentran al lado de tu posición. Ojo con la carretera, pues se acercará un carro blindado. Para frenarlo, deberás colocar una carga de dinamita y hacerlo volar por los aires cuando se acerque. Los soldados que se acerquen para ver el blindado destrozado, serán presa para el fusil de **Thomas** y sus granadas. Llegar al segundo depósito es cosa fácil con el uniforme puesto y la ayuda inestimable de las sombras de los muros. Una vez colocado el explosivo, reúne a **Thomas** con sus camaradas bordeando el muelle y pegado a la muralla. Los soldados de las torres no te dispararán pues llevarás puesto el uniforme japonés. Te aconsejamos que vayas colocando explosivos con temporizador para que las explosiones distraigan a los enemigos. Por el camino encontrarás resistencia enemiga. Ahora reúne a todo el comando bajo la grúa, aprovechando la confusión creada por las explosiones. **Paul** deberá disfrazarse de soldado japonés y subir a la grúa, desde donde pasará al extremo del brazo de la grúa para saltar a la cubierta del portaaviones (M7-15). **Thomas** hará los honores. Cuando estallen las cargas, **Paul** aprovechará para desplegar las escalerillas, por donde subirán todos los miembros del comando. Se esconderán en el contenedor y esperarán que el buque zarpe.


M7-08


M7-09

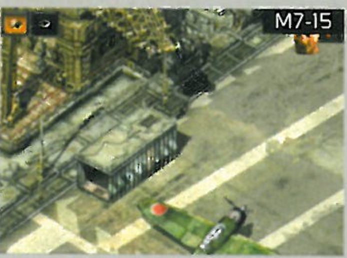

M7-10


M7-11


M7-12


M7-13


M7-14


M7-15

MISIÓN 8: SALVAR AL SOLDADO SMITH

¿Te suena el título de esta misión? Nunca mejor dicho, ésta es una misión de película. **Jack** está encerrado en el edificio (M8-01) y **Paul** será el encargado de rescatarlo. Para ello, eludirá la vigilancia masiva de soldados, trepando por el poste de teléfono para desplazarse por los cables hasta la casa donde está recluido **Jack**. Sin embargo, no lo podrás hacer tu solo, sino que deberás recurrir a **Whiskey**. Hay tres soldados vigilando cerca del poste, que podrás comprobar con la opción de «buscar enemigos» (M8-02). Suelta a **Whiskey** para que corretee cerca de los guardias y, aprovechando su distracción, corre hacia el poste y sube por él. Una vez dentro de la azotea de la casa, **Paul** debe abrir la caja metálica donde se encuentran los objetos requisados a **Jack**, para entregárselo a éste y que se encargue de eliminar los enemigos de la casa. Para ello recurriremos de nuevo a **Whiskey**, que entretendrá al soldado mientras **Paul** hace su trabajo. **Paul** noqueará a los alemanes y liberará a **Jack**, que se encuentra en la habitación contigua, quien con su sed de venganza, acabará con los soldados ya noqueados. Antes de empezar el descenso hacia la planta inferior, vigila que los dos soldados que allí se encuentran te den la espalda, momento que debe aprovechar el boina verde para acuchillarlos. Tras acabar con un soldado y dos oficiales, uno de ellos durmiendo en la cama y otro en el balcón, registra los armarios para conseguir tu botín. En la planta baja puedes utilizar tranquilamente las armas de fuego. No olvides recoger las cizallas en esta planta. Una vez fuera de casa, liquida al soldado que se encuentra en una esquina de la casa (M8-03). En el lado opuesto, tanto en la placita de la casa como en la otra del edificio (M8-04), hay un buen número de soldados alemanes, a los cuales **Jack** debe abatir con su fusil cuerpo a tierra, en una emboscada donde el cigarro será el cebo. **Jack** debe dar cobertura a **Paul**, quien deberá acceder a la casa, donde está arrestado el artificiero, a través de las líneas del poste (M8-05). **Jack**, apostado, se encargará de eliminar al soldado que se encuentra en la trinchera y de sus camaradas que acudirán por el sonido del disparo. Equipa a **Paul** con un botiquín y un arma de repetición, ya que el artificiero lo necesita y te lo agradecerá cuando empiece el tiroteo dentro de la casa. **Paul** debe liberar a **Thomas**, y ambos tendrán limpiar la casa a tiro limpio. No olvides registrar al soldado que estaba junto a la estancia de **Thomas**, pues lleva el detector de minas y una mina antitanque. Ahora debemos entrar en la casa, donde a nuestro francotirador le están dejando la cara como una esponja. Necesitarás la ayuda de todo el comando para ocupar posiciones estratégicas en la plaza, pues debemos eliminar al francotirador alemán que cubre la plaza, y con ello activare-


M8-01


M8-02


M8-03


M8-04



Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60€
- ❑ Por un año (12 números) con el **Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72€

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09€ Resto Paises: 98,75€

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., R*evista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.



mos la alarma. Utiliza la búsqueda de enemigos para descubrir esos puntos estratégicos que debes cubrir con cada miembro del comando. Nuestro ratero debe entrar a la casa por la ventana que da al balcón y desplegar una escalerilla en la terraza que da a la ribera del río para que **Jack** y **Thomas** puedan subir por ella. **Paul** puede entrar por la ventana y abrir la puerta con la ganzúa para mayor comodidad de **Jack** y **Thomas**. Una vez **Jack** haya entregado al francotirador un uniforme, el rifle de francotirador y la munición, deberán limpiar la zona de la casa. **Thomas** tomará la iniciativa volando el puesto de control del puente y seguidamente el francotirador hará su trabajo eliminando los demás soldados nazis que se encuentran en los alrededores del puente de madera que emplearemos para cruzar (M8-06). No todo en este juego es hostil, y la prueba de ello es un miembro de la resistencia que **Francis** encontrará en (M8-07). Especial atención debe prestar **Francis** a los francotiradores alemanes, como éste (M8-08). Ahora **Francis** pasará el relevo a **Thomas** para que lance una granada a la desembocadura del puente de madera, al lado contrario, que está sembrado de minas. No intentes ahorrar granadas utilizando el detector, pues es muy peligroso. **Jack** debe encargarse de los soldados que custodian las escaleras de subida a la carretera. Una vez arriba, la mejor posición de seguridad para tus hombres es este punto. Aquí te mostramos la posición del francotirador que intentará volar la cabeza del primer listo que se acerca a su zona


M8-05


M8-06


M8-07


M8-08

(M8-09). **Francis** se convertirá en su verdugo. Además del francotirador escondido, hay unos cuantos soldados que impiden el paso del comando hasta los escombros donde deben esconderse. **Francis** hará uso de su habilidad para eliminarlos. Cuidado con el soldado que está escondido en la posición (M8-10). Ahora que tenemos el camino libre, nos desplazaremos hasta la posición anteriormente indicada. Desde allí, nos dirigiremos a la zona (M8-11) con la ayuda de **Francis** y su inseparable rifle de precisión para allanar el camino. **Jack** hará el resto del trabajo sucio para asegurar la nueva posición haciendo uso de su cuchillo. El edificio (M8-12) es una iglesia y, a riesgo de recibir un rayo divino por matar en sus cercanías, **Francis** debe acabar con todos los soldados que estén por sus alrededores, pues el interior de esta iglesia en ruinas será el próximo punto de movimiento. En su interior encontraremos a fuerzas amigas, entre ellos el soldado **Smith**, que se encuentra herido y debe ser curado. Una vez hecho el trabajo de buen samaritano, **Paul** debe guiarle hasta el sótano del edificio, donde se encuentra la radio. **Thomas** debe haber sido un chico muy bueno, pues a pesar del furor de la batalla, los reyes magos le han traído regalos. **Paul** debe registrar todas las cajas metálicas que se encuentran en los puestos vacíos de los alemanes, en los aledaños de la iglesia, donde encontrará todo tipo de explosivos junto a granadas y lanzacohetes. Ahora llega un momento crucial en esta misión. Tú, y solo tú deberas tomar una decisión


M8-09


M8-10


M8-11


M8-12

que el juego no puede imponerte. En el bombardero derribado en el lecho del río, se encuentra la última pieza de foto que te llevará a la misión *Bonus*. Si decides recoger la foto, teniendo las demás piezas, la misión *Bonus* te obligará a frenar un ataque masivo de tanques y vehículos blindados alemanes. Suponemos que ya has tomado una decisión, así que nosotros te seguiremos guiando. **Jack** debe bajar en primer lugar por la trampilla y eliminar a los enemigos que entorpecen a **Paul** y **Smith** en su afán de llegar hasta la radio. **Paul** debe abrir la caja fuerte para coger los códigos de radio y **Smith** deberá realizar la llamada con esos códigos. Si elegiste no hacer la misión *Bonus*, aquí se acaba la misión. En caso contrario, no olvides que *Thomas* dispone de todo un arsenal bélico, así que... ¡Suerte!

MISIÓN 9: COLDITZ

Te suena el dicho ese de... «Siempre nos quedará **París**». Pues de ti depende de que ese dicho siga en boca de los muchos tortolitos soñadores, pues en esta misión el objetivo final es salvar **París** de una destrucción por parte de los nazis. Lo primero es liberar a **Paul** del pelotón de fusilamiento que se encuentra en la plaza central del castillo, a cuyo interior deberás introducirte (M9-01). Para ello, empezaremos la faena con nuestro francotirador, **Francis**, que debe dirigirse a la iglesia (M9-02). Éste debe abatir al soldado que se halla más lejos del puente (M9-03), eliminar su cuerpo y hacerte con su uniforme y su arma. Repite


M9-01


M9-02


M9-03


M9-04

la operación con el siguiente soldado, pero no con el que está encima del puente. Ahora recordaremos la grandiosa película *Enemigo A Las Puertas* en su escena de duelos entre francotiradores, eliminando a **Ed Harris** (el francotirador alemán) que acecha en una de las ventanas de la torre de la muralla (M9-04). Verás que hay tres soldados cerca de la ribera del río. Ellos serán los próximos objetivos de las balas de **Francis** (M9-05). Debes abrirte camino hacia la parada (M9-06) y bordear por el exterior la zona de fábricas, en cuyo exterior e interior hay sendos guardias que deberás eliminar (M9-07). El interior de estas dos estructuras están aisladas del exterior, por lo que **Francis** puede desahogarse eliminando, con lo que tenga a mano, a todos los enemigos del interior. No olvides registrar las casas, pues en ellas encontrarás cosas útiles y a veces necesarias, como los dos trajes de oficial que necesitarás más adelante. **Francis** debe ponerse uno de esos uniformes y dar un paseo por (M9-08), entrando a la casa (M9-09) para conseguir más uniformes de oficiales y una cuerda hecha con sábanas. Para entrar a la iglesia, utiliza la puerta que da al río (M9-10). Para ello **Francis** tendrá que caminar pegado a la ribera del río. Dentro de la iglesia, nuestro espía, **Rene**, agradecerá que le entregues los uniformes de oficial, pues así podrá pasar desapercibido por el interior del castillo nazi sin preocupaciones. Ahora es el turno de **Jack**, el boina verde. **Jack** debe llegar a la posición (M9-11), y para ello tendrá que cruzar corriendo









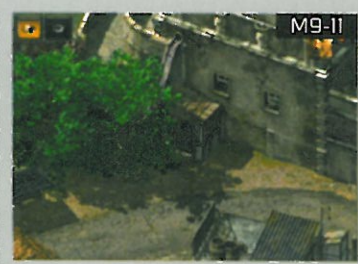
hasta alcanzar la puerta de la casa (M9-12). No intentes eliminar ningún soldado por el camino, pues sólo te traerá quebraderos de cabeza. Fíjate bien en el patrón de su movimiento para elegir la ruta y el momento adecuado. Dentro de la casa debes eliminar a un oficial, subir al piso de arriba y realizar una emboscada de cuello de botella, con la trampilla de subida como entrada de los enemigos. Ponle el uniforme alemán y, rodeando la casa, elimina al soldado que vigila la parada del autobús (M9-13), al igual que al solitario nazi que pasea por la ribera del río (M9-14). **Jack** debe esconderse entre los arbustos de los alrededores de la casa. Ahora es el turno de **Samuel**, quien debe reunirse con **Jack**. Te aconsejamos dirigirte hacia la posición (M9-15). Para eliminar al guardia (M9-16), utilizaremos un truco que seguro te sonará, pues lo utilizan multitud de «héroes» (al menos para tus hermanos pequeños) como **Bugs Bunny** o el **Coyote**. Cava un hoyo y lanza el paquete de cigarros en esa trayectoria. Si lo has hecho bien, el soldado debe caer en la trampa. Seguidamente dirígete hacia las sombras de este árbol (M9-17). Ahora nuestro espía debe echar una mano al conductor, saliendo de la iglesia (recuerda que no debe verte ninguna patrulla) y ordenando al soldado, que impide el paso de **Samuel**, a que vigile el lado contrario. **Samuel** debe aprovechar el momento, dirigirse a la zona (M9-18) y lanzarse al río (M9-19). Debe salir del agua por la zona (M9-20), desde donde puede reptar y reunirse con **Jack**. A **Francis** le ha parecido bien la táctica





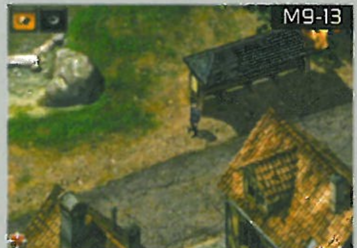
usada por **Samuel**, así que dirígele hasta donde éste saltó al río y haz el mismo recorrido hasta encontrarse con **Jack**. Ahora los tres aguardarán la próxima acción de **Rene**. Éste debe salir de la iglesia, teniendo cuidado con las patrullas y oficiales, y dirigirse hacia (M9-21) la entrada principal del castillo. Entra sin titubeos, cruza el patio central delantero (M9-22), donde se encuentra **Paul** frente al pelotón de fusilamiento, y sal por el portón. El portón conduce al espía hasta un patio exterior, desde donde debe introducirse a las dependencias de servicio del castillo (M9-23). Entrará a una bodega, allí tendrá que dirigirse hacia la puerta que da acceso a nuestros amigos agazapados en el exterior. Para llegar a aquella puerta, debes recorrer un pasillo y eliminar al soldado que tiene la llave de la puerta. Como muestra de lo ingenioso y realista que puede llegar a ser este juego, **Paul** ordenará al soldado que se acerque a la puerta, momento que debemos aprovechar y escoger a **Samuel** para que lance un cóctel *molotov* a través de la puerta (M9-24), así chamuscará al soldado. Tras abrir la puerta, el comando debe ir al rescate de **Paul**. **Jack** debe encargarse del mecánico alemán que nos entorpece el paso. Una nota importante: evita a toda costa que suene la alarma, pues en caso contrario ejecutarán a **Paul**. **Jack** deberá encargarse de los dos mecánicos que se hallan en la bodega y un soldado que vigila el pasillo, tras lo cual saldremos al patio exterior. El primero en salir al patio central delantero debe ser **Rene**, quien distraerá al soldado



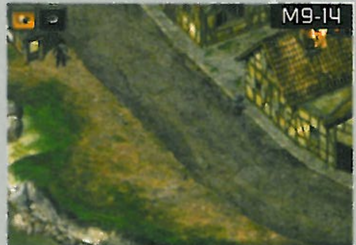


situado en el mirador del patio mientras el resto del comando se disfraza de alemán. En el patio central, el jefe del pelotón se toma un tiempo largo, desde que da la espalda al portón hasta que se encamina hacia la posición de **Paul**, momento que debe aprovechar el comando para entrar al patio central. **Rene** debe ordenar al soldado del mirador que vaya a vigilar el lado opuesto, y el resto del comando se dirigirá al recodo del lado opuesto del patio. Llega el momento de la verdad, pues debemos liberar a nuestro compañero de una muerte segura y no será nada fácil, pues con tan solo un pequeño respiro que demos a alguno de los soldados, matarán a **Paul**. Hay varias maneras de realizar el trabajo, pero todas pasan por eliminar a los cuatro fusileros al mismo tiempo con los hombres que disponemos. Tendrás mucha suerte si lo logras a la primera, así que haz uso de la *Memory Card*. Una opción es colocar a **Jack** con la metralleta apuntando a los dos soldados que se encuentran a la izquierda, a **Francis** apuntando al oficial y **Samuel**, desde el mirador, apuntando a los dos hombres restantes con su cóctel *molotov*. La secuencia de acción es ésta: lanza el cóctel, cambia a **Jack** y escoge la acción de apostado para que abra fuego sobre los dos soldados, cambia a **Francis** y liquida al oficial. Todo ésto se debe hacer en cuestion de segundos. ¿Ya lo has logrado después de siete... mil intentos? ¿O has sido lo bastante hábil como para conseguirlo a la tercera? Más vale tarde que nunca. Ahora asegúrate de tener algunas cuerdas de sábanas, que





deberías haber recogido por el camino. Si no es así, emplea a nuestro espía para que las consiga en las distintas estancias. Partiendo desde el patio central delantero, **Rene** debe subir a la enfermería para ordenar al médico que vigile el lado opuesto a la ventana tras el biombo. Mientras tanto, **Paul** debe ir anudando las cuerdas de sábanas que sus compañeros le irán pasando, hasta juntar al menos 5. Con la larga cuerda conseguida, debe trepar a la enfermería, no sin antes haber echado un vistazo para asegurarte de que no hay enfermeros rondando cerca. Una vez arriba, noquea al enfermero y tiende la cuerda de sábanas a la ventana para que **Jack** suba y elimine al aturdido enfermero, al igual que al médico. Desde donde te encuentras, la enfermería, accedes al despacho del mariscal **Desfell**, en cuya gabardina se halla el libro de códigos que debes conseguir. Éste se quedará un buen rato de espaldas a la puerta, así que **Jack** no tendrá problemas para eliminarlo y conseguir el libro. Ahora debes conseguir el mapa del ataque a **París** que el mariscal **Rudolf** guarda en su oficina, a la cual podrás acceder también desde la enfermería (por la puerta de salida). Sal por ésta y anda por el pasillo hasta toparte con una puerta. Ésta da al *hall* de entrada a la oficina del alemán. De momento escoge a **Francis**, quien debe subir por la cuerda de sábanas. **Jack** y **Francis** deben recorrer el camino hacia el despacho de **Rudolf**. Una vez en la estancia, **Francis** entrará en acción eliminando al nervioso encargado de libros alemán (cuando éste se detenga en la →















estantería situada detrás de la puerta) de un certero disparo. Debes eliminar también al encargado de la biblioteca y esconder los cuerpos de ambos. El alto mando alemán está absorto en sus estrategias, así que **Jack** lo tiene fácil para eliminarlo con su afilado cuchillo de combate y conseguir el mapa. A **Rene** le toca conseguir el tercer documento secreto, que se halla en posesión del mariscal **Heinz**, situado en el salón de banquetes. Dirígete a la antesala de los comedores, en el patio que se encuentra debajo de la enfermería, y la puerta más grande que veas será la que te conduzca al salón de banquetes. **Rene** debe coger el tercer documento de la gabardina de **Heinz** y para ello no tienes más que dirigirte a la gabardina y hacerte con él, pues los cabos que se pasean no te descubrirán y el mariscal está enfrascado en una conversación con un oficial. **Rene** debe entregar el documento a **Jack** para que éste junte los tres documentos. Ahora, con la información necesaria en la mano, debes ejecutar las acciones principales: liberar a los 58 rehenes, avisar por radio del ataque y escapar







en un globo aerostático. Dirige al grupo al patio de la plaza Sur por el pasillo de la muralla. **Jack** debe bajar las escaleras que dan a la puerta por la que accederemos a la sala, donde eliminará a los 2 soldados y recogerá las sábanas de las camas. La puerta de salida de esta habitación da a un pequeño patio lateral con un gran portón, que comunica a la plaza Sur del castillo. Podrás observar una torre. Pues en su último piso se localiza la radio. Si bien, en la planta baja sólo hay un soldado nazi, en la primera hay una vigilancia masiva, por lo que **Paul** deberá trepar hasta la ventana del segundo piso mientras **Rene** ordena a los soldados, desde el interior, vigilar el lado contrario a la ventana. Además, **Rene** debe pasar a **Paul** unas cuantas sábanas con las que éste confeccionará una cuerda por la que subirá **Jack**. Éste puede acceder al primer piso desde arriba y liquidar a los 3 soldados que nos impedían el paso. Ahora debes liberar a los 58 rehenes, pero éstos no te lo pondrán fácil, pues están dispersos por los cinco edificios que rodean a la plaza Sur y cuyos accesos dan a esta plaza. Esta ardua tarea será llevada por **Samuel**, **Francis** y, cómo no, **Jack**, con la ayuda del espía, si lo deseas. No existe ninguna táctica indispensable para este menester, así que deja de lado la guía y exprime un poco el coco. Cuando los rehenes estén rescatados, **Jack** llamará por radio y sus superiores, tras la debida felicitación por el excelente trabajo, le mandarán un globo con el que huir. El globo estará a tu disposición en





el punto de partida de **Jack**. Por si te has perdido, el camino de vuelta es el siguiente: desde el patio central delantero, sal al patio lateral y, desde allí, dirige al comando a la zona de bodegas. Baja hasta la salida por la puerta de servicio, a través de la cual saldrás al exterior, sube al globo y respira hondo, ya se acabó la misión.

MISIÓN 10: ¿ARDE PARÍS?

Si crees que con la última misión has salvado **París**, la ciudad de los enamorados, te equivocas de cabo a rabo, pues los enemigos, frente al avance imparable de los aliados, han decidido volar **París** con miles de explosivos situados en edificios y lugares emblemáticos. Empezamos la última misión del juego en los túneles subterráneos del metro. Para eliminar a los dos guardias (M10-01), necesitarás tu pericia en el manejo del mando, pues los dos deben ser eliminados simultáneamente para que no se active la alarma. De esta acción se encargarán **Francis** y el lanchero. Tras eliminarlos, el grupo debe esconderse en un lado de la caseta (M10-02), excepto **Jack**, que debe eliminar con su cuchillo al oficial que descansa en el banco y a los mecánicos que intentan acceder al andén desde las vías. Luego viene el guardia con el que **Jack** se encontrará ya en el interior de la estación (M10-03). El guardia debe caer bajo el cuchillo de **Jack** y luego escóndelo antes de que el jefe de estación se dé la vuelta. Ahora puedes coger a **James** y **Jack** para que hagan uso de sus armas de







fuego y liquidar a los restantes guardias de la estación. Todos deben salir de la estación a la superficie, debidamente uniformados, excepto **Rene**, el espía, que necesita un uniforme de oficial. Nada más salir, que lo conseguirás gracias a la ayuda de nuestra mascota **Whiskey** que distraerá con sus ladridos a los dos soldados que conversan junto a la boca del metro, debes dirigir el grupo bajo la protección visual de los arbustos (M10-04). Desde allí, **James** debe entrar en acción para eliminar a los soldados de la zona de la boca del metro y al oficial que ronda por los alrededores, para llevar luego su uniforme al espía. Cuando **Rene** esté ya disfrazado, dirígele hacia el soldado que vigila bajo la **Torre Eiffel** (M10-05), inyéctale morfina y cuando el cabo (que se encuentra en un banco bajo la torre) acuda en su ayuda, **Jack** correrá tras él para eliminarlo y después aniquila al aturdido soldado. **Jack** debe trabajar a destajo para proporcionar al espía los uniformes necesarios para sus labores posteriores. Puede empezar con el operario junto a la puerta de acceso a la torre, seguir con la masacre de la patrulla que llegará al



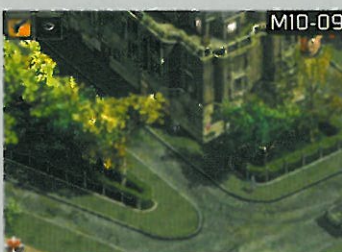






lugar, con su metralleta, y acabar con los soldados de los alrededores de la torre. Con su uniforme, la labor no resultará excesivamente dura para **Jack**. Mucho cuidado con los francotiradores nazis que se hallan en los quioscos de cada puerta de acceso a la torre (M10-06). Puesto que hay un enemigo con el que **Jack** no podrá (M10-07), más vale esconder los cuerpos. Cuando **Jack** vuelva con sus compañeros y entregue a **Rene** los trajes de oficial, éste debe dirigirse a la zona (M10-08) para llevarse la camioneta y recoger a sus compañeros. De momento, monta en la camioneta al boina verde, al francotirador, al lanchero y al zapador. Dirige la camioneta hacia la calle trasera (M10-09) y, aprovechando que la patrulla ha pasado, baja a **Jack** e introdúcele en el edificio (M10-10) por la primera puerta. La planta baja debe quedar limpia para que más tarde el comando pueda pasar a su interior. **Rene** debe volver a por el resto del equipo y traerlos a la posición anterior para que puedan entrar todos juntos al edificio custodiado por **Jack**. **Jack** tiene una cita con **Natasha**, que se encuentra en el edificio









(M10-11), infiltrada como secretaria. **Jack** debe entrar a este edificio por la puerta (M10-12) y eliminar a los soldados alemanes de la planta baja. Mientras, **Francis** debe eliminar a los guardias que se asean por la calle delantera del bloque de edificios. Para limpiar el resto de las plantas es conveniente que **Jack** reciba una ayudita de **James** y **Francis**. Entre los tres, sus armas y la emboscada de cuello de botella, el camino hasta **Natasha** debe quedar despejado en un periquete. Tras hablar con **Natasha**, nuestro comando debe dirigirse al edificio (M10-13), donde se encuentra el detonador. El primer soldado de la primera planta, es presa de **James** y su cuchillo, mientras que el resto de los enemigos caerán ante el fuego de las armas del grupo que, apostados en el pasillo con sus armas, liquidará a todo bicho viviente que se atreva a salir. El detonador está en la segunda planta y **Thomas**, el zapador, debe desactivarlo. Pero antes haremos una visita a la segunda y tercera planta para que no quede ningún nazi que pueda molestar durante el delicado trabajo. Recuerda registrar todos los rincones de la habitación en busca de objetos útiles. Ahora, si eres un fan incondicional de **Francis** disfrutarás como un niño, ya que éste debe dirigirse al balcón de la finca para eliminar a los francotiradores alemanes y, con su uniforme y sus municiones, abatir a todo bicho malo que se pasee por la calle. Puedes empezar con los soldados y mecánicos que rodean el tanque (M10-14) y









seguir por el oficial que pasea al otro lado de la finca (M10-15). Nada en este juego es tan fácil. Como bien supones, subirán alemanes a por **Francis**, pero habrás sido precavido y habrás colocado a algún comando apostado tras la puerta para abatir cualquiera que ose a entrar. Ahora **Rene** debe hacer de conductor y **Natasha**, **Jack**, **Paul** y **Francis** de ocupantes de la camioneta (M10-16). Cuando la tanqueta haya pasado, el conductor, **Samuel**, subirá al enorme tanque junto a **Thomas** y despejarán juntos el camino hacia el quiosco (M10-17) donde un oficial alemán custodia la llave de la entrada de la **Torre Eiffel**. Nuestro primer objetivo es otro tanque que se pasea por los jardines de la derecha, que deberás reventar de un cañonazo. Seguimos para eliminar a los grupos de soldados apostados al pie de la torre para llegar al quiosco donde se encuentra el oficial con la llave. Tranquilo, el oficial no quedará de una pieza, pero sí la llave. El último objetivo del tanque es una tanqueta. Procura cogerla por detrás, pues en caso contrario podría destruirte. **Rene** debe conducir hasta la posición (M10-18) para transportar a **Paul**, para que éste abra las cajas metálicas y consiga granadas y explosivos para **Thomas**. **Jack** ya debe tener la llave entre sus manos. **James**, **Jack**, **Francis** y **Thomas** serán los elegidos para entrar a la torre por la entrada (M10-19) e ir limpiando los pisos hasta acceder a los ascensores. En tu subida a la cima de la torre, la segunda









terraza (M10-20) es un obstáculo difícil, así que te aconsejamos que hagas lo siguiente. Primero, **Francis** debe liquidar de un tiro al guardia de la esquina, a continuación **Thomas** lanzará una granada al grupo de soldados frente al ascensor del mirador, mientras que **Jack** y **James** cubrirán las escaleras de acceso a esta segunda terraza. Cuando hayas acabado, dirige al grupo al punto (M10-21), desde donde accederás a la estación de la radio, no sin antes luchar para quitársela a los alemanes. Con una vista espectacular, finaliza la última misión de ***Commandos 2 Men Of Courage***, cuando el resto del grupo se reúna en el mirador y el espía haga los honores con la radio.





por << Dani3po >>

PRO RACE DRIVER





■ Todos los coches
Para conseguir todos los vehículos desde el principio, entra en la pantalla de *Bonus* e introduce la siguiente clave: XKIMCF. Un mensaje te lo confirmará.

■ Todos los circuitos
Igual que antes, sólo que esta vez tendrás que introducir TMYTKO.

■ Circuitos Pro Race Driver
Entra en la pantalla de *Bonus* e introduce LQJFFA como código.

■ Control realista
Para hacer las cosas más complicadas introduce SIM en la pantalla de *Bonus*.

■ Control alternativo
Si quieres probar esta modalidad usa como clave VIBAKH.

■ Mayores daños
Introduce como clave DAMAGE en la pantalla de *Bonus*.

■ Sin daños
Esta vez usa IHHBIV en la pantalla de *Bonus* para conseguirlo.

■ Ver los créditos
Introduce la palabra CREDITS en la pantalla de *Bonus*.



TUROK EVOLUTION



■ Invencibilidad
Para que el cazador de dinosaurios no tenga problemas con los enemigos del juego, entra en la pantalla de trucos desde el menú principal e introduce como clave EMERPUS.

■ Todas las armas
Introduce como clave en el menú de trucos TEXAS (lugar de residencia del grupo de programación) para poder acceder a todas las armas.

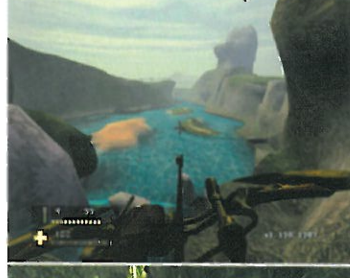
■ Munición infinita
En el menú de trucos usa como clave MADMAN para no tener problemas con las balas.

■ Selección de nivel
Igual que en los trucos anteriores, sólo que esta vez deberás usar como clave la palabra SELLOUT.

■ Invisibilidad
Para pasar desapercibido delante de los enemigos utiliza la palabra clave SLLEWGH.

■ Modo Cabezones
Para lograr este divertido efecto utiliza como clave HEID.

■ Modo Zoo
Para disfrutar de esta modalidad introduce ZOO como clave.





LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

■ Personaje invulnerable
En la pantalla de opciones pulsa R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3. El personaje seleccionado se hará invencible tras el truco.

■ Todos los objetos
Igual que antes, sólo que ahora la combinación es R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3.



PlayStation 2 Revista Oficial - España

CONCURSO TUROK EVOLUTION



Turok Evolution es la última apuesta de **Acclaim** para **PS2**. Adéntrate en su jungla jurásica para vivir una aventura fantástica participando en este concurso. Sólo tienes que enviar un mensaje con tu móvil indicando la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de octubre, para optar a uno de los 20 packs de un juego y un cuaderno con portada 3D que sorteamos.

¿Cómo se llama el protagonista de Turok Evolution?

A) Tal' Set **B**) Capitán Bruckner **C**) Turok

CONCURSO «TUROK EVOLUTION»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2RO2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2RO2 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de octubre.

"PlayStation" and "" are registered trademarks and "" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "" are registered trademarks of "Sony Corporation". PlayStation2 and its logo are registered trademarks of Sony ComputerEntertainment. Turok(tm) and Acclaim ® & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2

Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnel, 12 Madrid 28009**, escribiendo **S.O.S.** en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

Juegos para G-Con 2

«¡Qué pasa peña!» Soy **Faku**, a ver si me podéis iluminar unas dudillas:

1.- ¿Tiene *Commandos 2* un desarrollo parecido al *Syndicate Wars*? ¿Es tan difícil?

2.- ¿Merecerá la pena adquirir *Tekken 4* si ya tengo *TTT*? ¿Cuenta con suficientes novedades? ¿Qué tal *Capcom Vs SNK 2*?

3.- ¿Saldrá algún *The House Of The Dead* para *PS2*? ¿Llegará aquí el *pack Virtua Cop I* y *II*?, ¿Una buena elección para la *G-Con 2*?

Faku, vía e-mail.

1.- Tiene algún punto en común, pero el título de Pyro es mucho más estratégico. Sí, es rematadamente complicado.

2.- ¡Por supuesto! Es mucho mejor que cualquier otro *Tekken*. Las novedades más importantes las encontrarás en el apartado de la jugabilidad. *CVS2* es para muchos el mejor *beat'em-up* 2D.

3.- No. El próximo *HOTD* saldrá exclusivamente para Xbox (lo vimos en el E3). No parece muy probable que salga del mercado japonés. Si ya tienes *Time Crisis II*, lo único que puedo recomendarte es *EndGame*.



¿Colin McRae 3 o NFS:HP2?

Hola me llamo **Miguel**, y quisiera que me respondiérais a estas preguntas:

1- ¿ Cuándo saldrá *Metal Gear Solid 2: Substance* y *El Seños De Los Anillos: La Comunidad Del Anillo*?

2- ¿ Saldrá traducido *GTA:Vice City*?

3-¿Cuál será mejor *Colin McRae 3* o *Need For Speed Hot Pursuit 2*?

Miguel, vía e-mail.

1.- Esperamos la aparición de *MGS2: Substance* a principios del año que viene. *El Señor De Los Anillos* aparecerá en estas navidades.

2.- Al igual que *GTA3*, suponemos que llegará traducido. Lo que esperamos con todas nuestras ganas es que llegue doblado al castellano.



3.- Todo depende del tipo de conducción que prefieras. *CMR3* será, posiblemente, el mejor juego de rallys, mientras que *NFS* puede convertirse en el más impresionante título de conducción en carretera, con tráfico real.

El Señor De Los Anillos

Hola, tengo algunas preguntas:

1.- ¿Qué juego será mejor, *El Señor De Los Anillos* de **Vivendi** o el de **EA**?

2.- ¿Saldrán juegos de **PC** como *Diablo 2* o *Black & White* para **PS2**?

3.- ¿Cuándo saldrá *MGS2* en *Platinum*?

4.- ¿Qué es el **E3**?

5.- ¿Es igual *Commandos 2* de **PC** que el de **PlayStation 2**?

6.- ¿Por qué cuando escojo la opción 60 Hz, el juego se ve en blanco y negro?

Pedro Antonio, vía e-mail.

1.- Si lo que te gusta es la acción, la versión de EA será tu preferida. El de Vivendi es algo más calmado, con más tintes de aventura/RPG.

2.- Parece que ninguno de los dos llegará a los 128 *bits* de Sony. De *Diablo 2* no se sabe nada, mientras que *Black & White* fue, en un principio, anunciado para PS2, pero nunca más se supo de dicha versión.

3.- Suponemos que hasta después de la aparición de *MGS2: Substance* en





España, *MGS2* no llegará a *Platinum*.
4.- Electronic Entertainment Expo. La feria más importante del sector de los videojuegos. En los últimos años se ha celebrado en Los Ángeles a mediados de mayo, y allí se conocen los títulos más esperados y la mayoría de los bombazos del año.
5.- Sólo el desarrollo de las misiones es similar, ya que el control a través de puntero ha desaparecido. En la versión para PS2, controlaremos a cada personaje con el *pad* individualmente.
6.- Porque estás utilizando un cable de vídeo compuesto, RFU o S-Video y sólo los televisores más avanzados y nuevos aceptan la señal a 60 Hz desde este tipo de cables. En el caso de que tu TV tenga una entrada de euroconector, consigue un cable RGB y lo verás todo perfectamente.

Stuntman Vs Pro Race Driver



Hola, os sigo desde el primer número y me gustaría que me resolviéseis unas cuantas dudas:
1.- ¿Cuándo se supone que va a salir *The Getaway*?
2.- ¿Con qué juego os quedáis: con *Stuntman* o *Pro Race Driver*?
3.- Y por último, ¿va a salir algún juego de *Dragon Ball Z* para **PS2**?
Alberto Frontera, vía e-mail.

1.- Esperamos tenerlo entre nosotros en navidades de este año.
2.- Elige tú: *Stuntman* es un título más *arcade*, más original y basado en la consecución de diferentes pruebas, mientras que *Pro Race Driver* es un juego de conducción de lo más real con un genial modo Historia.
3.- Sí, Infogrames está ultimando los últimos detalles del título protagonizado por Goku para PlayStation 2. Esperemos que lo mejoren mucho, porque lo último que vimos de él no era muy esperanzador.

Misiones VR de Metal Gear Solid 2

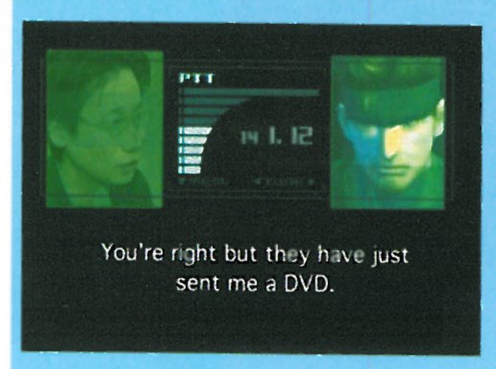
Hola, soy **Alberto**.Quería haceros unas preguntitas, no sin antes felicitaros por la revista, claro está. Ahí van las preguntas:
1.- ¿Cabe la remota posibilidad de que salga *Diablo 2* para **PS2**?
2.- Ordenadme estos títulos de mejor a peor: *Tony Hawk Pro Skater 4, Devil May Cry 2, Metal Gear Solid 2: Substance.*
3.- Por favor, decidme todo lo que sepáis sobre *Jamos Bond 007: Night Fire.*
4.- ¿Qué se podrá hacer en las misiones de *Virtual Reality* (VR) de *Metal Gear Solid Substance*? ¿En qué se basarán?
Alverto Pérez, vía e-mail.

1.- No parece muy probable. Si no te gusta *Baldur's Gate* puedes probar con *Gauntlet Legends*.
2.- Aunque deberían estar todos en primer lugar, esta es nuestra elección: *Devil May Cry 2, MGS2: Substance, Tony Hawk Pro Skater 4*.
3.- Será similar en cuanto a desarrollo a *007: Agente En Fuego Cruzado*, con misiones en primera persona y en varios vehículos diferentes. Será más largo, más completo, tendrá un motor gráfico más potente y EA se las ha arreglado para poner la cara de Pierce Brosnan al protagonista del juego (queda genial).
4.- Si son como las del primer *Metal Gear Solid*, las Virtual Reality oscilarán desde la simple eliminación de objetivos (dianas, robots), hasta la resolución de multitud de enigmas partiendo de ciertas pistas.





La carta del mes



Estimados lectores de esta revista, en mi opinion,resulta tedioso que se mantenga la disputa sobre los juegos doblados al castellano. A **Sony** no le interesa doblar los juegos por una serie de razones. ¿Recordamos el mítico juego *Metal Gear Solid*? Supongo que sí, venía doblado al castellano y resultó ser el juego más pirateado en el país, éso supuso enormes pérdidas para **Sony**. Por otra parte, el dinero y trabajo que cuesta doblarlo al castellano no podrá ser recuperado, porque el precio de los videojuegos es elevado y muy pocas personas (jóvenes en su mayoría) pueden permitirse el lujo de gastarse 66 Euros. Además, ¿por qué compramos juegos como *MGS 2* o *FFX*? Porque tienen voces o por su historia. Hasta hace poco los juegos no tenían voces y los comprábamos, y ya es un lujo que muy pocos juegos vengan doblados. Finalmente me gustaría decir que hay cosas mejores por las que quejarse, como por ejemplo pedir que lleguen a **Europa** juegos que no salen de las fronteras americanas y japonesas. Y que por supuesto reduzcan el precio de los juegos. Un consejo, a quien le moleste el doblaje, que apague el volumen de su televisor y vuelva a los juegos de antaño.
«Javier Guardia», vía e-mail.

CONCURSO «PRO EVOLUTION SOCCER 2»

¿Te crees lo suficientemente bueno jugando al Pro Evolution Soccer? Konami quiere buscar al mejor jugador mundial de PES, y si tú crees que lo eres sólo tienes que enviar este cupón con tus datos antes del 15 de Octubre a esta dirección: **PlayStation 2 Revista Oficial, C/O'Donnell 12, Madrid 28009**, indicando en una esquina del sobre «Concurso Pro Evolution Soccer 2». El elegido viajará con todos los gastos pagados del 31 de octubre al 1 de noviembre a las montañas suizas acompañado de un redactor de la revista, y medirá sus habilidades frente a competidores de todo el mundo. ¡Habrá muchas sorpresas para nuestro campeón! Si quieres vivir una gran experiencia con Pro Evolution Soccer 2 como protagonista, no lo dudes y participa. Sólo podrán participar personas mayores de 18 años.



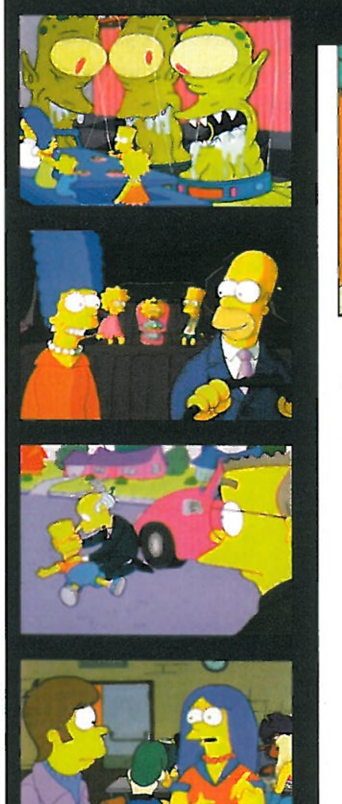
CONCURSO «PRO EVOLUTION SOCCER 2»

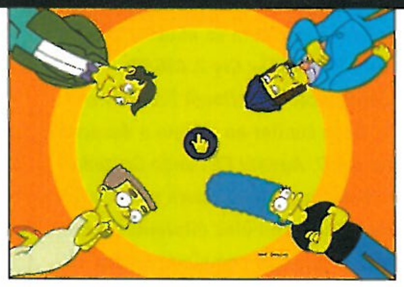
NOMBRE Y APELLIDOS:...
DOMICILIO:.............................. **POBLACIÓN:**..............................
PROVINCIA:.............................. **C.P.:** .... **TEL.:** .... **EDAD:** ....

Crónica de una masacre anunciada

Black Hawk Derribado

Los Simpson 2ª Temporada





¿Es posible superar lo insuperable? **Fox** lo ha hecho con esta edición de la 2ª temporada de ***Los Simpson***, aún mas espectacular que la primera. 22 episodios en 4 DVD, en los que comienza a quedar patente el mordiente sentido del humor que la ha encumbrado como la mejor serie de TV de la historia. Esta 2ª temporada incluye la primera entrega de La *Casa-Árbol Del Terror* y otros episodios clásicos, como *El Club De Los Patteos Muertos, Tres Hombres y Un Cómic* o *Así Como Éramos*, el primer *flashbacks* que muestra a **Homer** y **Madge** de jóvenes. **B.S.**



David Silverman nos cuenta cómo se crea un episodio de Los Simpson.



EL DVD incluye tres anuncios de la chocolatina Butterfinger protagonizados por Bart.



Y dos vídeos musicales, uno de ellos el famoso «Do The Bartman».

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Comentarios de **Matt Groening** y colaboradores (subt. en castellano), entrevista a **Groening** y **James L. Brooks**. Entrega de los *American Music Awards*. Vídeos musicales *Do The Bartman* y *Deep Deep Trouble*. **David Silverman** presenta cómo se hace un episodio. Premios *Emmy*. Anuncios de TV. Portadas de revistas.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 4 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox** ■ PRECIO: 45.05 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■

Su cuidadísima presentación (tanto en el envoltorio como en los menús de pantalla), e incontables extras hacen de este *pack* recopilatorio todo un tesoro para los *fans* de Bart y compañía. Entre las ediciones DVD de ***Los Simpson*** y ***Futurama***, **Fox** nos está convirtiendo en los arruinados más felices del planeta.

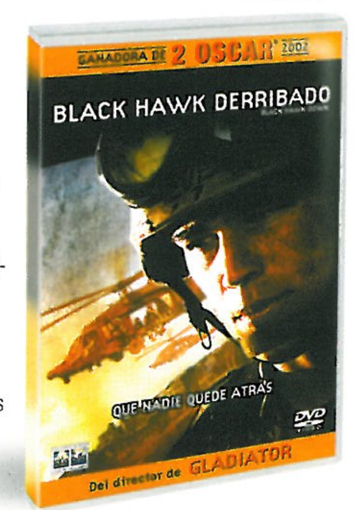






por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>





Ridley Scott consigue de nuevo ser el mejor en la recreación ambiental. A pesar de que no tiene que retroceder hasta el siglo XIV (1492) o al Imperio Romano (*Gladiator*), diez años pesan en la actualidad y más en una sociedad que avanza en progresión geométrica. Gracias a un presupuesto de esos que son como el Producto Interior Bruto de un país del tercer mundo, **Scott** retrata la **Somalia** en guerra civil de 1993 en **Marruecos**, donde se localizaron los exteriores. ***Black Hawk*** mira desde el punto de vista de los soldados, a una de esas guerras que pasan desapercibidas en los telediarios pero que constituyen verdaderos genocidios. El director inglés se encarga de crear la empatía necesaria con los soldados estadounidenses destinados en **Somalia** en una guerra que «no es la suya», recordando mucho a la coletilla de **Vietnam**, aunque esta vez se trata de profesionales. Unas imágenes emotivas y puntuales que rompen el ritmo de la batalla junto con algunas tristes cifras de referencia final, nos recuerdan lo terrible que son estos hechos para los países que los sufren. Triste ante todo. **I.G.**




Documentales sobre los acontecimientos reales que inspiraron el guión de la película.



Una imagen de una de las secuencias eliminadas del montaje definitivo.



Scott cuenta tanto con actores estadounidenses, Tom SizeMore, como ingleses, Ewan McGregor.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
No podemos dar menos puntuación a una edición que cuenta con 2 discos, uno de ellos dedicado en exclusiva a extras, de esos que se venden caro y que todavía, a pesar de estar en la era digital, no se prodigan a no ser en las grandes producciones una vez más. Escenas eliminadas y documentales.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano e inglés (ambos en 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 2 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

■ PRECIO: 23.99 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■
La historia cuenta 24 horas de tensión y angustia de unos soldados de élite que quedan indefensos entre una gente que ya lo ha perdido todo. A pesar de la indudable calidad de esta película de género bélico, **Scott** consigue arrancar un poco de reflexión. Una adaptación inmejorable en formato digital y a un buen precio.

Vanilla Sky

Está claro que el cine de hoy está un poco escaso de buenas ideas. En esta ocasión, se ha escogido una producción europea para calcar la historia pero inflando presupuesto. **Amenábar** tiene el honor de ser el «calcado» y además de este curioso ejercicio, que no llega a ser una versión, está **Penélope Cruz** que repite papel y ñoñería. Nos deshacemos de la voz «faringítica crónica» de **Namja Nimri** y la cambiamos por la de **Cameron Díaz**. El protagonista es **Tom Cruise** que comparte reparto y romance con la **Cruz**, demasiado empalagoso para ser digerible. **I.G.**

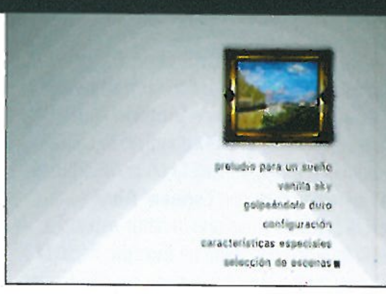
■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
A pesar de la «insoportable levedad de los seres» de **Pe** y **Cruz**, nos regalan un reportaje sobre cómo se promocionó la película en todo el mundo. Los extras son excelentes, todo un despliegue de secretos, comentarios, galerías de fotos, entrevistas, cómo surgió esta adaptación, el vídeo musical del tema central de la peli...

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: español e inglés (ambos en DD 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent** ■ PRECIO: 24.01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■
La historia quedará mucho más clara para aquellos que no terminaron de encajar el laberinto original de *Abre Los Ojos*. **Cameron Crowe**, el director, no deja cabos sueltos a la hora de reinterpretar el mundo de **Amenábar**. Una banda sonora muy buena y lo mejor de **Nueva York**. Todo con la mejor calidad de DVD.





El cartel promocional de la película en la ciudad de Tokyo.



Cruz y Cruise promocionando la película por todo el mundo. Demasiada ternura...



Imagen del video musical incuido en los extras.



No Es Otra Estúpida Película Americana

El guionista habitual de los *sketch* de los premios MTV (entre ellos, el *Mission Improbable* de **Ben Stiller**) firma una colosal parodia del cine juvenil de los últimos 20 años, desde las películas de **John Hughes** hasta *American Pie* o *Crueles Intenciones*. Recurriendo a los clásicos clichés de las comedias juveniles (el chico popular, la animadora, el baile de fin de curso) **Mike Bender** y sus compañeros tocan todos los palos del humor, desde las situaciones más chuscas a las bromas más sutiles, consiguiendo una película tan genial como incomprensible a los ojos de aquellos que desconozcan el cine juvenil. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
16 escenas eliminadas. Comentarios de audio (subt. en castellano). Tres documentales. El primer corto de **Joel Gallen**, el director. Vídeo musical de **Marilyn Manson** sin censura. Trailers. *Spots* de TV. Un juego para saber cuánto sabes de comedias juveniles. Galería fotográfica. Vídeo con las audiciones para los actores.

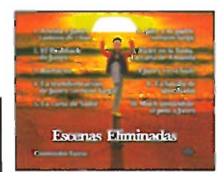
PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, hindú y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar** **PRECIO:** 23.99 Euros

VALORACIÓN:
La crítica no tuvo piedad con este filme, quizá porque esos mismos críticos jamás habían visto ninguna de las películas que parodiaba. Así es difícil comprender los *gags* de esta comedia, en la que no se deja títere con cabeza.





Encontrarás 16 escenas eliminadas, incluyendo una versión más larga del número musical.



Podrás ver el vídeo Tainted Love de Marilyn Manson sin censuras...



...y participar en un juego con el que demostrar tus conocimientos sobre cine juvenil.





Edición de superlujo para Spider-Man

Eso sí, tendréis que ir a **EE.UU.** para conseguirla. El 1 de noviembre, coincidiendo con el lanzamiento estándar, **Columbia TriStar** pondrá a la venta allí una edición especial de ***Spider-Man*** que incluirá los siguientes presentes, además de los 2 DVD de la película: una reproducción del *Amazing Fantasy* Nº15 (la 1ª aparición impresa de *Spider-Man*), una ilustración del maestro **John Romita Sr.** otra del ilustrador del cómic, **John Romita Jr.**, un fotograma numerado de la película y muchas sorpresas más.



Sin Noticias De Dios



El regreso de **Penélope Cruz** al cine español, después de hacer su incursión en **Hollywood**, fue en esta película al lado de **Victoria Abril**. Pero **Cruz** parece que ahora no encaja ni en la comedida interpretación del cine *yankee* ni en la desorbitada sobreexageración que luce **España**. **Abril** se la come en la pantalla y eso que la actriz española, que se ha internacionalizado en **Europa**, hace de ángel. Y que duda cabe que el demonio que le tocó a la **Cruz** le hubiese dado mucho juego para acercarse a las estrellas, aunque sean las de la **UE**. **I.G.**

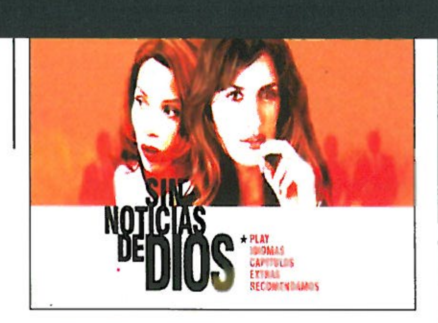
CALIDAD DE LOS EXTRAS:
España va poniéndose al día en esto del mercado doméstico del DVD. Un sobresaliente para unos extras que contienen todos los ingredientes de las superproducciones de **Hollywood**: *Making Of*, trailer, filmografías, canciones de la banda sonora original, vídeo musical del tema central y *Making Of* del *videoclip*.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano en Dolby Digital 5.1.
Subtítulos: inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Lauren Films VH** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN:
Tirón de orejas para la adaptación en DVD por un pequeño desliz que podría no tener importancia. ¿Por qué no hay subtítulos en español para aquellas personas de habla castellana que sean sordas? Sin duda, aún hay que cuidar pequeños detalles. El resto, de lo mejorcito, tanto en tratamiento de imagen como de sonido.





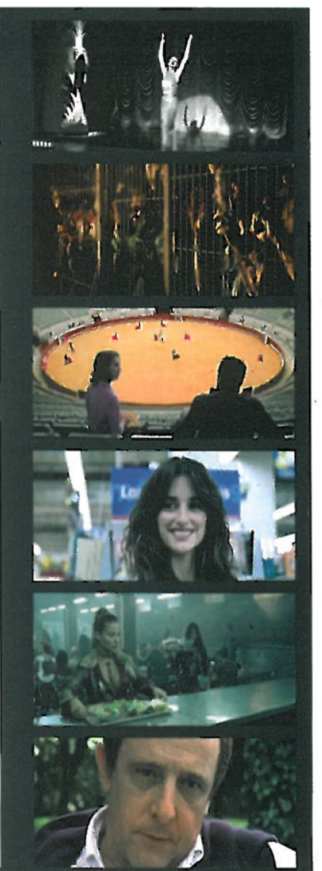
Making Of entre los extras.



Vídeo musical del tema central de la película.



El videoclip también tiene Making Of.



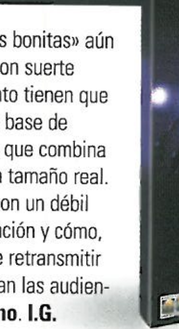




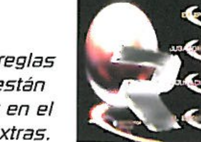





Rollerball



Una película a la medida de las «caras bonitas» aún desconocidas de **Hollywood**, que con suerte algún día conocerán el éxito. De momento tienen que conformarse con exhibir cara y cuerpo a base de acción en un deporte de riesgo futurista que combina el patinaje de velocidad con un *pinball* a tamaño real. Hay un intento de invitar a la reflexión con un débil trasfondo sobre los medios de comunicación y cómo, en el futuro, seguirán siendo capaces de retransmitir cualquier cosa con tal de hacer que suban las audiencias. El gancho es el veterano **Jean Reno**. **I.G.**





El juego del Rollerball es la estrella de los extras.



Todas las reglas del juego están explicadas en el menú de extras.





Un particular vídeo musical como regalo entre los extras.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

A pesar de lo flojilla que es la historia, se ha aprovechado bien la condición del formato digital. Tenemos comentarios de los actores, un reportaje sobre el *Rollerball* y un regalo en forma de *Easter Egg*: un vídeo musical con una estética de *Naranja Mecánica* profundizando en el tema de violencia por violencia.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: español, inglés y francés (todos en Dolby Digital 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, italiano, portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar** **PRECIO:** 23.99 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□

Esta aventura futurista trata de imprimir velocidad a una historia vacía con carreras sobre patines y cascos de protección imposibles. Pero a pesar de la ausencia de interpretaciones, no se le puede negar la diversión y el aprovechamiento de la tecnología para ofrecer una adaptación de calidad. Para los «teen» de la casa.



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....

Dirección: .... Población: ....

C.P. .... Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

❑ Tarjeta de Crédito Nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Titular: ....

Fecha Caducidad ..../..../..../..../ Firma Titular (imprescindible):



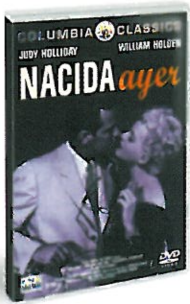
Los Caraconos



Dan Aykroyd llevó a la gran pantalla una de sus más aplaudidas creaciones para el *show* televisivo *Saturday Night Live*, la familia alienígena **Conehead**. El resultado es una comedia simpática aunque muy inferior a otros productos procedentes del SNL como los *Blues Brothers* o *Wayne's World*. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
  Sólo un trailer de cine. Habría sido genial incluir alguno de los *sketch* de *Saturday Night Live* centrados en los *Coneheads*.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: inglés 5.1, castellano y francés en 2.0 Surr.
  Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Las peripecias de la familia **Conehead** en la tierra ofrecen un par de situaciones divertidas, aunque lo mejor no es el trío protagonista, sino la pareja de agentes de inmigración que les persigue, encarnados por **Michael McKean** y **David Spade**, dos habituales de *Saturday Night Live*. Una película que se ve con la misma facilidad con que se olvida.

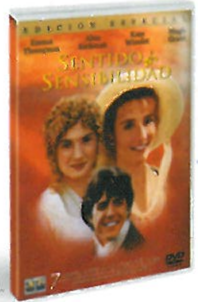
Nacida Ayer



Columbia sigue aprovechando su archivo con las mejores producciones de la historia del cine para llevarlas al salón de nuestra casa, de un tirón y sin «la pesadez de los comentarios de **José Luis Garci**». **George Cukor** nos presenta esta fresca comedia sin que cuatro pedantes nos destripen los mejores puntos de la misma. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
  Para ser un filme de la época en la que ni se soñaba con el DVD (1950), **Columbia** ha rescatado trailers y una galería de fotos para coleccionistas de clásicos.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés, alemán, italiano. (Mono).
  Subtítulos: castellano, holandés, inglés, francés, etc.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar** PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Gran trabajo de **George Cukor** para dar clases de culturización a una **Judy Holliday** muy lejos de los parámetros de «tía buena» del s. XXI, mientras que hace publicidad turística de **Washington**. **Don Johnson** no hizo sombra a **William Holden** en la versión de los 90, a no ser por la adicción fuera de las cámaras a la bebida. Imprescindible para cinéfilos.

Sentido y Sensibilidad



El polifacético **Ang Lee** se atreve con todo, desde sus orígenes taiwaneses rodando en chino mandarín *Tigre y Dragón*, hasta dirigir The Hulk y a una cantante *country* (**Jewel**) en *Cabalgar Con El Diablo*. Esta vez nada más y nada menos que su incursión tiene lugar en la rigurosa **Gran Bretaña** del siglo XVIII. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
  Comentarios de director y actores, secuencias de gran belleza eliminadas del montaje final, entrevista con **Emma Thompson** y trailer promocional del filme.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: español, inglés e italiano (todos en 5.0).
  Subtítulos: castellano, inglés, italiano, portugués, etc.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar** PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Sentido y Sensibilidad es de esas películas de época que necesita ser adaptada a DVD para apreciar en la pequeña pantalla todo lo posible la belleza de la fotografía, el trabajo de *atrezzo* y la siempre muy elaborada banda sonora de tintes clásicos que acompañan a estas producciones. Si además gustan de actores como **Thompson**, **Winslet** o **Grant** mucho mejor.



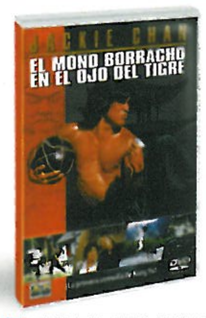
5ª temporada Friends. Warner la comercializará desde el 24 de Sept. a un precio de 60 Euros. ¡A rascarse el bolsillo!



La opera prima de Mel Brooks. *Los Productores*, el primer, y para muchos el mejor, largometraje del genial director de *El Jovencito Frankenstein*, saldrá a la venta el 3 de diciembre en **EE.UU.** en una edición especial, con escenas eliminadas.



El Mono Borracho En El Ojo...



Una leyenda del género de las artes marciales que traerá muchos recuerdos a todos aquellos que la vimos en el cine del barrio, 20 años atrás. El joven **Jackie Chan** ejecuta imposibles combates de *kung fu* coreografiados por **Yuen Woo Ping**, quien años más tarde se encargaría de diseñar las peleas de *Matrix*. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
  Tres trailers (de otras películas) y comentarios de audio (subt. en castellano) del crítico **Ric Meyers** y **Jeff Yang** (coautor de la biografía de **J. Chan**).
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés, chino...(todos en mono).
  Subtítulos: castellano, francés, inglés, alemán...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar** PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Lo bueno de todas las películas de **Jackie Chan**, modernas o antiguas, es que están construidas como comedias. Por lo que, aparte de deslumbrarnos con su agilidad, hace que nos tronchemos de risa. ***El Mono Borracho...*** no es una excepción y te costará mucho no reír ante las peripecias de **Chan** frente a su despótico maestro de artes marciales.

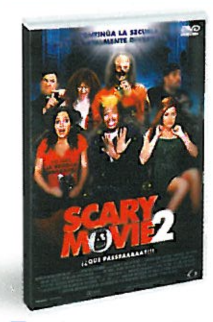
La Extraña Pareja



Al fin llega al DVD una de las más grandes comedias de la pareja **Matthau-Lemmon**. Ambos están magistrales a la hora de dar vida a los dos compañeros de piso más opuestos que puedas imaginar, surgidos de la mente del genial **Neil Simon**, que adaptó su propia obra de teatro. No pararás de reír. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
  Es un verdadero crimen que una película de semejante calibre sólo esté acompañada del típico trailer del cine.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: Inglés 5.1, castellano mono, francés mono...
  Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán...
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Paramount Home E** PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Jack Lemmon como el meticuloso **Felix**. **Walter Matthau** como el desordenado **Oscar**. El guión de **Simon**. La dirección de **Gene Saks** y la inolvidable partitura musical de **Neil Hefti**. Al margen de sus trabajos con **Billy Wilder**, ***La Extraña Pareja*** es lo mejor que han hecho **Lemmon** y **Matthau** en sus respectivas carreras. No me la perdería por nada.

Scary Movie 2



Scary Movie fue una de las sorpresas más agradables del año pasado y esperábamos mucho de la secuela (el tema de las mansiones encantadas daba mucho juego). Por eso extraña y decepciona encontrar un conjunto tan flojo de chistes malos y situaciones sin gracia. Sólo el trozo del exorcista merece la pena. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
  DVD extra con finales alternativos, secuencias inéditas, secuencias ampliadas, entrevistas, trailers, *spots* y un documental sobre los efectos especiales.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, catalán, inglés.
  Subtítulos: castellano e inglés.
- TIPO DE DVD: DVD 9 + DVD 5
- COMPAÑÍA: **Lauren Films VH** PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■■□□□
  Los numerosos extras del DVD y la participación de **James Woods** (¿por qué no se decide a explotar más su sorprendente vena cómica?) en el papel de exorcista es lo más positivo de esta desangelada secuela. Da la impresión de que los hermanos **Wayans** la escribieron en dos días para aprovechar el sorprendente éxito de la primera *Scary Movie*.

ESPECTACULAR CONCURSO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



© 2001 New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados. © 2002 New Line Home Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. The Lord of the Rings, the characters, names and places therein, ™ The Saul Zaentz Co., d/b/a. Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.

Columbia TriStar Home Entertainment y la **Revista Oficial PlayStation 2** te invitan a vivir en casa toda la magia y la emoción de **El Señor De Los Anillos**. Si quieres conseguir uno de los magníficos lotes que sorteamos (6 packs consistentes en la película, 1 busto pintado a mano, 1 banderola de hule y 1 póster, y 9 packs con la película, 1 banderola y 1 póster) tan sólo tienes que enviar un mensaje desde tu móvil con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del 20 de octubre.

¿Cómo se llama el hobbit que protagoniza la película?

A) Bilbo Bolsón **B**) Frodo Bolsón **C**) Gandalf El Gris

CONCURSO «EL SEÑOR DE LOS ANILLOS»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R03, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R03 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de octubre.

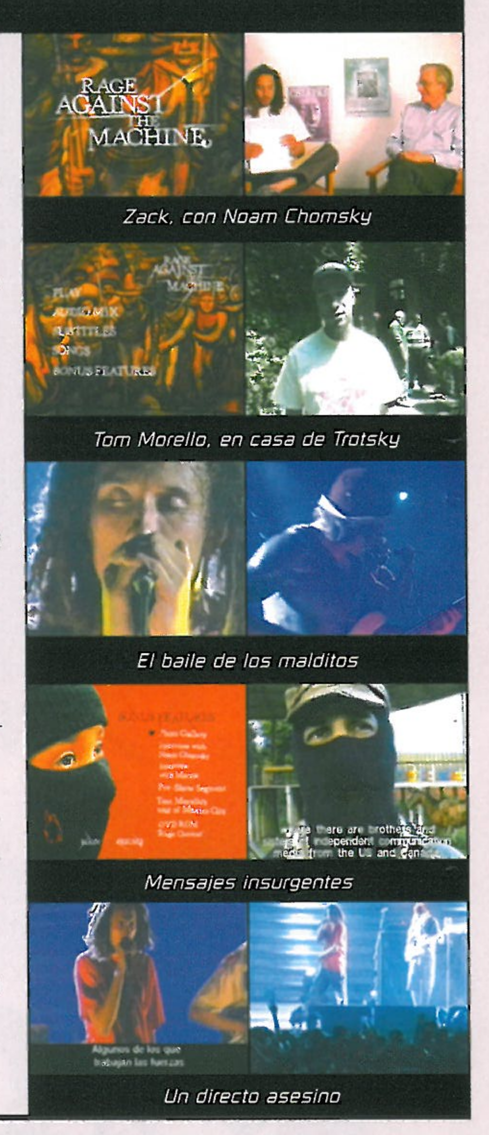
DVD MÚSICA

Rage Againts The Machine: The Battle Of Mexico City



La explosiva banda de Zack De La Rocha colisiona espectacularmente con la incandescente audiencia de México DF en un concierto demoledor

En el exterior del Pabellón De Deportes de **Ciudad de México**, cientos de airados seguidores de **RATM**, sin entrada, agitan amenazadoramente las vallas metálicas de seguridad y arrojan piedras contra una policía cada vez mas nerviosa. Dentro, una enloquecida multitud se desata desde el primer disparo del cuarteto, el emblemático *Testify*. Se trataba de su primer concierto en la capital de un país con el cual siempre les unieron unos especialísimos vínculos sentimentales (apoyo al **EZLN** y otras causas indígenas y campesinas). Se les nota con ganas. La conexión con el público es inmediata y electrizante. Y canciones extraordinarias como *Know Your Enemy*, *Bulls On Parade* o el himno *Killing In The Name Of* consiguen sonar más peligrosas, sucias, *funkies* y potentes que nunca.



Zack, con Noam Chomsky

Tom Morello, en casa de Trotsky

El baile de los malditos

Mensajes insurgentes

Un directo asesino

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Excelentes y atípicos: entrevistas con el filósofo **Noam Chomsky** y el subcomandante **Marcos**, un curioso documental de **Tom Morello** por el DF, fotografías...

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés y español. Subtítulos: inglés y español
Sonido: Dolby Digital 5.0 Surround Sound / PCM estéreo

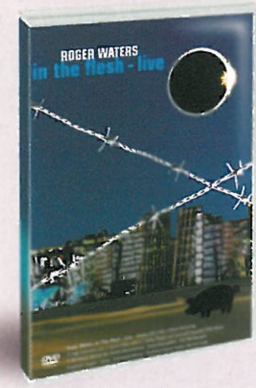
■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:

Apasionante crónica del *tour de force* entre unos músicos en trance y una audiencia al borde de la histeria colectiva. Extrema sobriedad escénica en contraste con la elevadísima carga emocional de unas interpretaciones rabiosamente incendiarias que llevan a los asistentes hasta niveles de desfase rara vez vistos. El momento álgido de un grupo que marcó una época.

Roger Waters: In the fresh live



A falta de un buen DVD de **Pink Floyd** que echarse a los ojos, la numerosa sección de fanáticos del combo más popular del Rock Sinfónico habrá de conformarse, por el momento, con esta nueva aventura de **Roger Waters**, el bajista díscolo y gruñón. Pero que nadie se inquiete. El viejo zorro sabe bien lo que su público le demanda y no se corta un pelo de ofrecérselo a manos llenas. Hay, por supuesto, lugar para las composiciones más destacadas de sus discos en solitario, pero lo cierto es que la parte del león se la llevan los temas clásicos del «Fluido Rosa», en versiones implacablemente ajustadas a las originales: *Wish You Were Here*, *Money*... Glorioso *Light-Show*, proyecciones psicodélicas y muchos aromas hippies para reivindicar el brillante pasado de un grupo relevante.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

No demasiados, pero de calidad: un documental, visuales de las proyecciones usadas en vivo, completas biografías de todos los músicos y galería de fotos.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Subtítulos: inglés.
Sonido: Dolby Digital 5.1 / PCM estéreo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:



Como si el tiempo no hubiera pasado. Ajeno al cambio de milenio y al transcurrir de usos y modas, **Roger Waters** persiste en mantener vivo e intacto el legado de los **Floyd**. Ahora, con un directo que remite, una vez más, a los momentos más sobresalientes de su ex-grupo, tanto sonora como visualmente. Un «must» para viciosos del sinfonismo Pop.



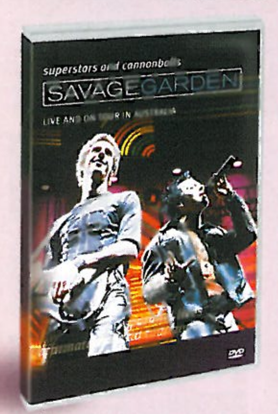
Epatante galería fotográfica

Divertida presentación de los menus

Una puesta en escena de lo más psicodélica

DVD MÚSICA

Savage Garden: Superstars and Cannonballs



Filmado durante su más reciente gira, ***Superstars And Cannonballs*** es una ventana al interior de una de la bandas de las antípodas más aclamadas a lo largo y ancho del planeta. Un montaje escénico de alto *standing* arropa las composiciones con cierto sabor ochentero de un dúo particularmente inclinado a la balada sentimental (la parte central del show consiste en un set acústico, sólo para piano y voz), pero que no desdeña la cosa bailable - hay hasta coreografías - e incluso exhibe en algún momento (ligeros) arrebatos rockeros. Una buena presentación para un grupo que lleva años rompiendo corazones adolescentes en su propio país y aspira a hacer lo mismo en el nuestro muy pronto con un abanico de canciones sencillas pero intensas.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Abundantes y sustanciosos: tres *clips*, extensa entrevista-documental, acceso a comentarios del grupo sobre el concierto, multi-ángulo en varios temas y discografía completa.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Subtítulos: no.
Sonido: Dolby Digital 5.1 Surround /estéreo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN: 

Darren y **Daniel** se lanzan a un concienzudo repaso a su discografía en esta actuación «fin de gira», que tuvo lugar en **Brisbane**, su ciudad natal. Derroche de medios técnicos y humanos para realizar las azucaradas melodías con vocación masiva de los chicos, en clara tentativa de emular las millonarias producciones de las estrellonas *yankees*. No parecen ir por mal camino.

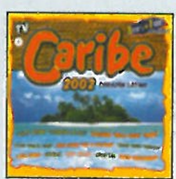

Sobria presentacion


Extras potentes

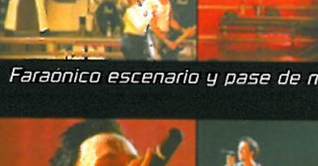

Entre ellos, la discografía completa


Crash & Burn, su mayor éxito

Faraónico escenario y pase de modelos


Hasta multiángulo

La peculiar chaqueta del cantante y el público adolescente encantado


Podremos elegir que el propio grupo comente los detalles del concierto


Un directo visualmente atractivo

CD'S

Santana

■ TÍTULO: **Sunrise**
■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

Atractiva recopilación de canciones de la fuctífera «Época CBS» del guitarrista chicano, que, a diferencia del reciente *Aniversario*, basa su repertorio en el lado más relajado de la obra del artista. Clásicos del mejor Rock Latino (*Samba Pa Ti*, *Europa*...) y, sobre todo, Blues, Funk y Soul con la impronta santanera. Un lujo.

Varios

■ TÍTULO: **Caribe 2002**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**

Triple disco más el complemento de un DVD con una veintena larga de videoclips que reúne un buen número de los éxitos más verbeneros de la temporada estival: **David Bisbal** y su *Corazón Latino*, **Bustamante** con *Urgente*, **Rosa**, **King África**, **David Civera**, **Natalia** y muchos mas. Ritmos dicharacheros.

Varios

■ TÍTULO: **A Summer Party 2002**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Doble sesión de *Beach-House* ligero y envolvente (con ocasionales apuntes de *Techno* atmosférico) para *clubbers* con criterio. **Raül**, miembro del afamado *Technics Dj's Collective* selecciona y mezcla los llenapistas del momento: *Drug Music* (**Alley & Healey**), *I'm Lonely"* (**Hollis P. Monroe**)... Marcha pero sin estridencias.

CD'S

Maná

■ TÍTULO: **Revolución del Amor**
■ COMPAÑÍA: **Warner Music**

Lo de estos mexicanos es un fenómeno: más de un millón de copias vendidas internacionalmente ¡sólo en una semana! de esta ***Revolución Del Amor***, su nueva entrega discográfica tras cinco años de silencio. La vibrante y emotiva *Angel De Amor*, una denuncia del maltrato a las mujeres, es el primer single de un disco que ya está en el número 1 en medio mundo y, sí, también en **España**.

Fórmula Abierta

■ TÍTULO: **Aún hay más**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Con *Te Quiero Más*, una de las «Canciones Del Verano 2002» (bailecito incluído) como punta de lanza, salta a la palestra este cuarteto de exalumnos de **Nina**. Dos parejitas que llegan dispuestas a arrasar lo poco que queda de mercado tras las ventas de sus colegas con sus cancioncillas resultonas y sus coreografías para el pueblo llano. Visto lo visto, seguro que lo consiguen.

Red Hot Chili Peppers

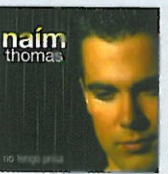
■ TÍTULO: **By the Way**
■ COMPAÑÍA: **Warner Music**



Los «Guindillas» suenan más melódicos que nunca en su álbum de 2002. Notables influencias **Beatles** (que siempre estuvieron, aunque nunca tan evidentes), abundancia de medios tiempos y apreciable madurez en sus textos, los mas «adultos» hasta la fecha. Tan sólo algún ocasional chispazo de Punk-Funk, marca de la casa, rompe la reposada tónica general de un disco genial.

Naim Thomas

■ TÍTULO: **No tengo prisa**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**

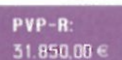


Primer trabajo del más anglosajón de los «chicos OT». Sorprende, además del muy adhesivo *cover* de *Cruel To Be Kind* del genial **Nick Lowe**, la irrefenable querencia del cantante por la música de baile de raíz negra (*Ven A Funky Street*), que le diferencia por completo del resto de sus colegas de concurso.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

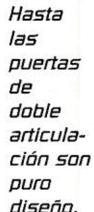
FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.998 CC.
- POTENCIA
  165 CV. (5.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  9,9 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  202 KM/H.
- PESO
  1.641 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  12,6 L/100
  EXTRAURBANO
  7,3 L/100
  MEDIO
  9,2 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.642 MM.
  ALTO: 1.835 MM.
  ANCHO: 1.627 MM.
  MALETERO: 530 L.



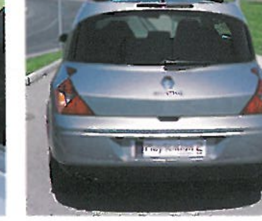
PVP-R:
31.850,00 €





Hasta las puertas de doble articulación son puro diseño.





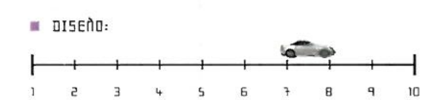




R E N A U L T

Avantime 2.0 T

Un coupé-monovolumen que rompe con todo lo establecido



- MOTOR/PRESTACIONES: (escala 1–10)
- EQUIPAMIENTO: (escala 1–10)
- DISEÑO: (escala 1–10)



Es el AVE de la carretera. O por lo menos esa es la sensación que deja cuando se le ve venir por el espejo retrovisor. **Renault** hace honor al nombre del coche, adelantándose a su tiempo y creando un coche absolutamente insólito, una mezcla de coupé y monovolumen que deja de todo, menos indiferente. Un auténtico ejercicio de audacia de la imagen del rombo, que parece definir el camino que va a tomar la casa francesa, que no es otro que seguir ofreciendo coches generalistas, pero con una acusada personalidad estética. El **Avantime** es un coche «difícil». Difícil porque con sus dimensiones, no ofrece lo que otros coches de mucho menor tamaño presentan en cuestión de habitabilidad. Casi nos atreveríamos a decir que, a pesar de tener forma de monovolúmen, es un coche indicado para dos personas con niños, ya que los que realmente disfrutarán del coche son los pasajeros de las plazas delanteras. Las traseras, a pesar de la doble articulación de las enormes puertas delanteras, tendrán un acceso un tanto complicado, y si sobrepasan el 1'80 de altura, corren grandes riesgos de golpearse con el techo en cualquier bache. El diseño es lo que más ha pesado en la concepción de este automóvil, y ello ha sacrificado muchas cosas. Y no sólo la habitabilidad, ya que la visibilidad trasera no es muy buena, los enormes cristales de las puertas delanteras son un pelín ruidosos a nada que circulemos por carreteras mal asfaltadas y sus angulosas formas hacen complicado calcular dónde acaba el coche a la hora de aparcar. Pero la exclusividad tiene ciertos inconvenientes, y los que presenta el **Avantime**, salvo los concernientes a la habitabilidad trasera, son absolutamente perdonables. Una vez al volante nos encontraremos con unas excepcionales butacas, muchísimo espacio y un diseño modernista pero sin perder la elegancia que exije un coche de este precio. Lo primero que extrañará es la radio, pero por su aparente ausencia. Está oculta dentro del panel frontal, y su manejo se realiza a través de un mando a distancia, aunque las órdenes básicas se pueden realizar a través de las palancas del volante para evitar que el conductor se distraiga. A los lados los mandos de las ventanas y arriba los del techo, que si se ha montado el más que recomendable «pack aire libre», disfrutaremos de tener el cielo por techo gracias a una enorme superficie acristalada. Las ventanas traseras integran el marco de separación con las delanteras, con lo que si activamos el techo solar y bajamos todas las ventanas, la sensación es casi la misma que la de estar viajando en un descapotable. Eso sí, las turbulencias en un coche de estas dimensiones semidescubierto hacen casi imposible superar los 100 km/h sin volvernos locos. Una vez arrancado el motor y tras circular durante un tiempo, sorprenderá la agilidad de este coche. Su motor turbo de 165 caballos le permiten realizar una conducción casi deportiva, con unas reacciones y agilidad impropias para un coche de estas dimensiones. Sólo el tarado de la suspensión, excesivamente mullida, le impiden aprovechar su potencia en el paso por curva y hacen que su hábitat idóneo sea la autovía, gracias a poder mantener cruceros muy rápidos sin apenas sonoridad. En efecto, un coche adelantado a su tiempo.



[+] EL DISEÑO INTERIOR Y EXTERIOR
[-] HABITABILIDAD TRASERA, SUSPENSIONES

S E A T

Así es el nuevo Córdoba

La nueva versión del polivalente Córdoba será presentada en el próximo Salón de París





El diseño y el carácter deportivo que el grupo Volkswagen-Audi quiere imprimir a Seat está muy acusado en el nuevo Córdoba, cuyo aspecto recuerda mucho en esta panorámica a un coche tan atractivo como el Alfa 156.

El 26 de septiembre **Seat** presentará la nueva generación del **Córdoba**, un vehículo en el que la deportividad y la versatilidad van de la mano en un coche que mantiene la configuración de tres volúmenes y cuatro puertas, pero que ofrece una mayor habitabilidad en relación con el modelo precedente. Estética, confort, seguridad, eficacia y aerodinámica son sus principales virtudes, así como sus propulsores que van desde los 64 a los 130 cv. en gasolina, y desde 64 a 100 cv. en diésel.

V o l k s W a g e n

Volkswagen Touran

El primer monovolumen compacto de la marca alemana

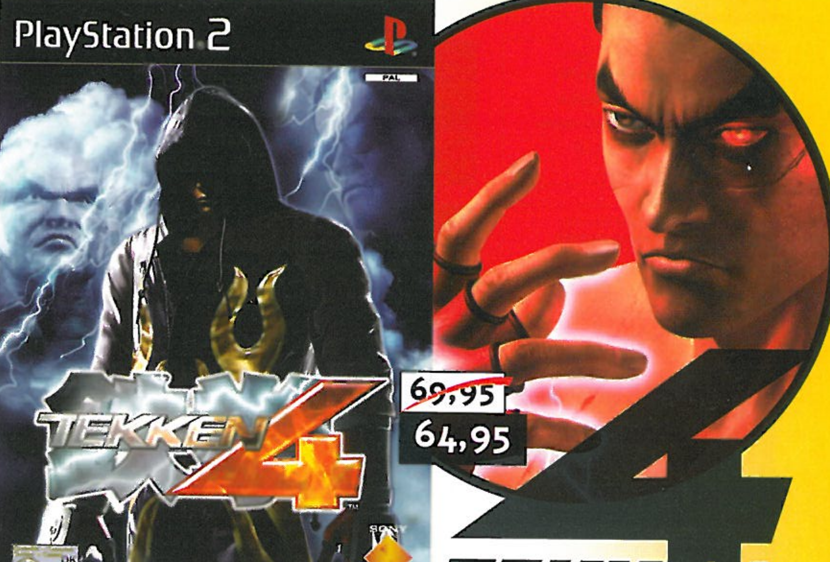


Tras el Phaeton y el Touareg, le ha llegado el turno al nuevo Touran.

Volkswagen va a añadir a su gama, en el primer trimestre de 2003, un innovador vehículo compacto, el **Touran**. El segundo vehículo polivalente después del **Sharan** posee un diseño original y espacioso. Con 4,39 m. de largo, 1,79 m. de ancho y 1,63 m. de alto, logra el equilibrio entre habitabilidad y efectividad dinámica. Su habitáculo admite hasta 7 asientos independientes, lo que indica su vocación como vehículo de ocio. Las motorizaciones iniciales, tanto gasolina como diésel, irán desde los 100 hasta los 136 cv., y todas con cambio de 6 velocidades.



5'00 €uros DESCUENTO



- Rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 3,58 euros, Baleares + 4,78 euros).

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

POBLACIÓN ....

CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....

TELÉFONO .... MODELO DE CONSOLA ....

TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....

CPL Dirección e-mail ....

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.*
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

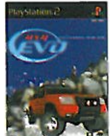
CADUCA EL 31/10/2002 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PS2RO ▮ Los más vendidos de Centro Mail ▮ Nuestros favoritos ▮ Los más esperados

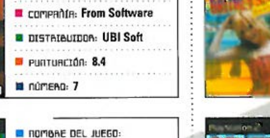






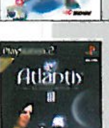


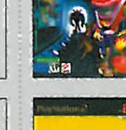




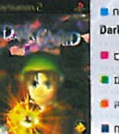




















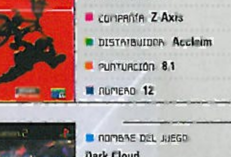
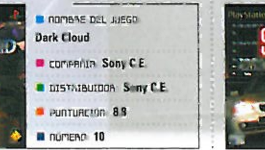
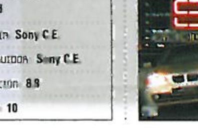








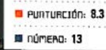



Nombre del juego	Compañía	Distribuidora	Puntuación	Número
007: Agente En Fuego Cruzado	EA GAMES	Electronic Arts	9.4	12
18 Wheeler	Sega	Acclaim	8.3	11
4x4 Evolution	Take 2	Proein	7.4	7
Ace Combat Trueno de Acero	Namco	Sony C.E.	9.3	13
Age of Empires II	Microsoft/Konami	Konami	9.1	10
Aggressive Inline	Acclaim	Acclaim	9.3	18
Airblade	Criterion Games	Sony C.E.	9.2	12
All-Star Baseball 2002	Acclaim	Acclaim	7.9	4
All-Star Baseball 2003	Acclaim	Acclaim	8.6	17
Alone in the Dark: The New...	Infogrames	Infogrames	8.4	10
Aqua Aqua	S.C.I.	Proein	8.5	-
Armored Core 2	From Software	UBI Soft	8.4	7
Army Men Air Attack Blade's...	3DO	Virgin	8.2	5
Army Men Green Rogue	3DO	Virgin	6.1	4
Army Men RTS	3DO	Virgin	8.0	19
Army Men Sarge's Heroes 2	3DO	Virgin	8.2	4
Artic Thunder	Midway	Virgin	5.0	13
Atlantis III	Cryo	Cryo	6.6	16
ATV OffRoad Quads Extremos	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	7
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	Virgin	9.4	12
Blood Omen 2	Eidos	Proein	8.2	15
Bloody Roar 3	Hudson Soft	Virgin	8.9	6
Britney's Dance Beat	THQ	Proein	8.5	18
Burnout	Criterion	Acclaim	9.2	11
Capcom vs SNK 2	Capcom	Electronic Arts	9.5	11
CART Fury	Midway	Virgin	7.8	8
Centre Court Hard Hitter	Midas	Virgin	7.3	19
City Crisis	Take 2	Proein	7.6	8
Commandos 2: Men Of Courage	Pyro Studios	Proein	9.4	20
Crash Bandicoot LVDC	Vivendi Universal	Vivendi Univ.	8.5	11
Crazy Taxi	Sega/Acclaim	Acclaim	8.7	5
Dave Mirra BMX 2	Z-Axis	Acclaim	8.1	12
Dark Cloud	Sony C.E.	Sony C.E.	8.8	10
Dark Native Apostle	Hudson Soft	Virgin	8.0	17
Dark Summit	THQ	Proein	7.9	16
Dead or Alive 2	Tecmo	Sony C.E.	9.0	1
Deus Ex	Eidos	Proein	8.9	20
Devil May Cry	Capcom	Electronic Arts	9.6	11
Dino Stalker	Capcom	Electronic Arts	7.7	20
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Ubi Soft	6.9	1
Dragon Rage	3DO	Virgin	7.0	14
Dragon's Lair	Digital Leisure	Proein	7.4	6
Drakan: The Ancients' Gates	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	14
Driving Emotion Type S	Squaresoft	Electronic Arts	7.9	4
Dropship: UPF	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	12
Dune	Cryo	Cryo	6.4	13
Dynasty Warriors 2	Koei	Acclaim	8.6	1
Dynasty Warriors 3	Koei	Proein	8.6	15
Ecco The Dolphin	Sega	Sony C.E.	7.4	12
El Libro de la Selva	Disney Interactive	UBI Soft	9.2	4
El Zorro	Cryo	Cryo	6.3	14
Endgame	Empire	Planeta	8.0	19
Esto Es Fútbol 2002	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	9
ESPN Winter Sports	Konami	Konami	8.7	13
ESPN Xgames Snowboarding...	Konami	Konami	8.3	13



- NOMBRE DEL JUEGO: ESPN Xgames Skateboarding
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 13





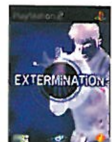
- NOMBRE DEL JUEGO: Eternal Ring
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Eve Of Extinction
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 19



- NOMBRE DEL JUEGO: Evergrace
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Extermination
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10



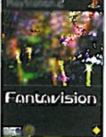
- NOMBRE DEL JUEGO: F1 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 18



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Championship Season 2000
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Racing Championship
- COMPAÑÍA: Video System
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Fantavision
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Final Fantasy X
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 17



- NOMBRE DEL JUEGO: Fire Blade
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 20



- NOMBRE DEL JUEGO: Formula One 2001
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Freak Out
- COMPAÑÍA: Swing!
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: Frequency
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 19



- NOMBRE DEL JUEGO: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 7



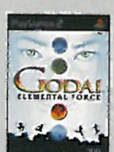
- NOMBRE DEL JUEGO: Gauntlet Dark Legacy
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Giants: Citizen Kabuto
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Gift
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Godai Elemental Force
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Gran Turismo 3 A-spec
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: GT Concept 2002 T-G
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 19



- NOMBRE DEL JUEGO: Grand Theft Auto III
- COMPAÑÍA: Rockstar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: G-Surfers
- COMPAÑÍA: Midas Games
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.2
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: GTC Africa
- COMPAÑÍA: Rage
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Guilty Gear X
- COMPAÑÍA: Sammy
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 2

- NOMBRE DEL JUEGO: Half-Life
- COMPAÑÍA: Sierra
- DISTRIBUIDOR: Vivendi Univ.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Headhunter
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Herdy Gerdy
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Heroes of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Hidden Invasion
- COMPAÑÍA: Swing
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.1
- NÚMERO: 13

- NOMBRE DEL JUEGO: ICO
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: International League Soccer
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: International SuperStar Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Jak & Daxter
- COMPAÑÍA: Naughty Dog
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.6
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Jet Ski Riders
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Kengo Master of Bushido
- COMPAÑÍA: Crave
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Klonoa 2: Lunatea's Veil
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Kuri Kuri Mix
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Planeta
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: La Fuga de Monkey Island
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

LOS MEJORES

>> PLAYSTATION 2

Revista Oficial España



octubre 2002

01- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
02- COMMANDOS 2 (PYRO STUDIOS)
03- TEKKEN 4 (NAMCO)
04- SHOX (EA SPORTS BIG)
05- BURNOUT 2 (ACCLAIM)
06- NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 (EA GAMES)
07- MEDAL OF HONOR FRONTLINE (EA GAMES)
08- STUNTMAN (INFOGRAMES)
09- ONIMUSHA 2 (CAPCOM)
10- PRO RACE DRIVER (CODEMASTERS)

LOS MÁS VENDIDOS





del 1 al 31 de agosto

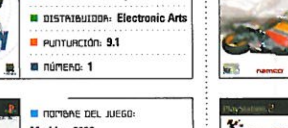
01- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
02- GTA III
03- GRAN TURISMO 2002 T-G
04- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PLATINUM)
05- RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X (PLATINUM)
06- FINAL FANTASY X
07- METAL GEAR SOLID II
08- SPIDER-MAN
09- PRO EVOLUTION SOCCER
10- TEKKEN TAG TOURNAMENT (PLATINUM)

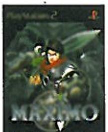
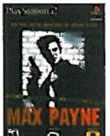
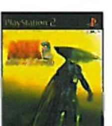
CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2







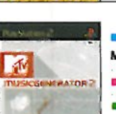







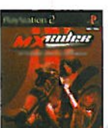










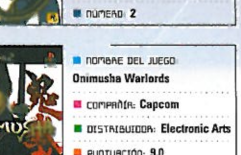


















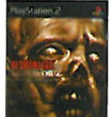






Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
Le Mans 24 Horas	Infogrames	Infogrames	8.5	6
Le Tour De France	Konami	Konami	8.6	19
Lotus Challenge	Virgin	Virgin	9.0	10
Mad Maestro	Fresh Games	Proein	7.8	16
Madden 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.1	1
Madden 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	11
Manager De Liga 2002	Codemasters	Proein	8.2	18
Maximo	Capcom	Electronic Arts	9.2	14
Max Payne	Namco	Sony C.E.	9.4	3
MDK 2 Armageddon	Interplay	Virgin	7.6	4
Medal Of Honor: Frontline	EA Games	Electronic Arts	9.3	17
Men In Black II	Infogrames	Infogrames	7.4	20
Metal Gear Solid 2	Konami	Konami	9.5	13
Midnight Club	Rockstar Games	Proein	7.8	1
Mike Tyson Heavyweight Ch.	Codemasters	Proein	8.2	17
Monstruos S.A.	Disney Int.	Sony C.E.	6.4	13
Moto GP	Namco	Sony C.E.	9.4	3
Moto GP 2	Namco	Sony C.E.	9.4	13
Mr. Moskeeto	Fresh Games	Proein	8.4	16
MTV Music Generator	Codemasters	Codemasters	9.0	6
Mundial FIFA 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.0	17
MX 2002	THQ	Proein	8.6	10
MX Rider	Atari	Infogrames	7.5	11
NBA Hoopz	Midway	Virgin	8.5	3
NBA Live 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	1
NBA Live 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	11
NBA Street	E.A. Sports BIG	Electronic Arts	9.0	6
New York Race	Wanadoo	Cryo	6.8	12
NFL Quarterback C. 2002	Acclaim	Acclaim	8.6	9
NHL 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.4	1
NHL 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.6	10
NHL Hitz 2002	Midway	Virgin	8.6	10
No One Lives Forever	Fox Interactive	Vivendi	8.0	15
Off-Road Wide Open	Infogrames	Infogrames	8.0	12
Oni	Rockstar Games	Proein	7.6	2
Onimusha Warlords	Capcom	Electronic Arts	9.0	6
Operation Winback	Koei	Virgin	8.9	5
Orphen: Scion of Sorcery	ESP	Proein	7.5	1
Parappa The Rapper 2	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	14
Paris-Dakar Rally	Acclaim	Acclaim	8.1	9
Pato Donald Cuac Attack	UBI Soft	UBI Soft	8.0	-
Penny Racers	Takara	Virgin	8.5	20
Peter Pan: La Leyenda de...	Disney Int.	Sony C.E.	7.9	15
Pierre Nodoyuna y Patán	Infogrames	Infogrames	9.3	6
Pirates: The Legend...	EA Games	Electronic A.	8.0	16
Polaroid Pete	JVC-Irem	Virgin	7.8	14
Police 24/7	Konami	Konami	8.5	19
Portal Runner	3DO	Virgin	8.4	11
Prisoner Of War	Codemasters	Proein	8.9	18
Pro Evolution Soccer	Konami	Konami	9.3	10
Pro Race Driver	Codemasters	Proein	9.3	20
Project Eden	Eidos	Proein	6.4	10
Project Zero	Tecmo	Virgin	8.8	20
Quake III Revolution	E.A. Games	Electronic Arts	9.2	4
Rally Championship	S.C.I.	Proein	8.6	18
Rayman Revolution	UBI Soft	UBI Soft	8.5	1
RC Revenge Pro	Acclaim	Acclaim	7.5	1
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Midway	Virgin	9.0	1
Red Card Soccer	Midway	Virgin	8.4	18
Red Faction	THQ	Proein	8.5	5



Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
 Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	Electronic Arts	9.0	9
 Resident Evil Survivor 2	Capcom	Electronic Arts	6.5	16
Rez	Sega	Sony C.E.	8.2	12
 Ridge Racer V	Namco	Sony C.E.	9.0	-
Ring of Red	Konami	Konami	8.3	6
 Roland Garros 2002	Wanadoo	Wanadoo	9.0	18
 Rugby	E.A. Sports	Elect. Arts	8.2	7
 Rumble Racing	E.A. Games	Electr. Arts	8.6	6
 Salt Lake 2002	Eidos	Proein	8.3	14
 Shadow Hearts	Midway	Virgin	8.2	14
 Shadow of Memories	Konami	Konami	8.4	3
Shadowman: 2econd Coming	Acclaim	Acclaim	7.0	16
 Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	Proein	8.7	12
Shifters	3DO	Virgin	8.5	19
Silent Hill 2	Konami	Konami	9.2	11
Silent Scope	Konami	Konami	8.1	3
Silent Scope 2	Konami	Konami	7.9	11
Silpheed	Game Arts	Virgin	9.0	3
 Sky Odyssey	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
Slam Tennis	Infogrames	Infogrames	8.3	19
 Sled Storm	EA Sports BIG	Electronic Arts	9.0	15
 Smash Court Tennis Pro Tourn.	Namco	Sony C.E.	9.2	17
 Smuggler's Run	Rockstar	Proein	8.9	-
 Smuggler's Run 2	RockStar	Proein	8.6	12
 Soldier Of Fortune Gold	Codemasters	Proein	7.6	18
Smuggler's Run 2	RockStar	Proein	8.6	12
Soldier Of Fortune Gold	Codemasters	Proein	7.6	18
Soul Reaver 2	Eidos	Proein	8.0	12
Space Ace	Digital Leisure	Proein	7.2	6
Space Channel 5	Sega	Sony C.E.	8.2	14
Space Race	Infogrames	Infogrames	8.8	11
 Spider-Man	Activision	Proein	9.0	18
Splashdown	Atari	Infogrames	9.0	11
Spy Hunter	Midway	Virgin	9.0	9
SSX Snowboard SuperCross	E.A Sports BIG	Electr. Arts	9.1	1
SSX Tricky	EA Sports BIG	Electr. Arts	8.8	12
Star Wars Jedi Starfighter	Lucas Arts	Electr. Arts	9.1	15
Star Wars Racer Revenge	Lucas Arts	Electr. Arts	8.6	15
Star Wars Starfighter	Lucas Arts	Electr. Arts	9.2	3
State Of Emergency	Rockstar	Proein	8.5	15
Stitch Experimento 626	Disney Int.	Sony C.E.	7.8	18
Street Fighter EX 3	Capcom	Electr. Arts	8.5	3
Stuntman	Reflections	Infogrames	9.2	20
 Summoner	Volition	Proein	7.7	1
 Super Bombad Racing	Lucas Arts	Electr. Arts	7.2	6
Super Bust A Move	Taito	Acclaim	8.2	1
 Super Trucks	Jester Int.	Ardistel	7.7	19
Surfing H3O	Rockstar Games	Proein	7.8	1



» LOS FAVORITOS



nuestros favoritos de agosto 2002

01- THE ELF: SUIKODEN III
02- THE SCOPE: BURNOUT 2
03- NEMESIS: PRO EVOLUTION SOCCER 2
04- R. DREAMER: SHOX



TOP » R. Dreamer

01- SILENT HILL 2 (KONAMI)
02- PRO EVOLUTION SOCCER (KONAMI)
03- SHOX (EA SPORTS)
04- ONIMUSHA 2 (CAPCOM)
05- PROJECT ZERO (TECMO)



05- DOC: TEKKEN 4
06- DANI3PO: KINGDOM HEARTS
07- ANNA: STUNTMAN
08- DE LÚCAR: PRO EVOLUTION SOCCER 2
09- JASON: W.R.C. II EXTREME
10- CHIP & CE: PRO EVOLUTION SOCCER 2

» LOS MÁS ESPERADOS

01- GTA: VICE CITY (ROCKSTAR)
02- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (EA GAMES)
03- HAVEN (MIDWAY)
04- SILENT HILL 3 (KONAMI)
05- CLOCK TOWER 3 (CAPCOM)

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Nombre del juego	Compañía	Distribuidora	Puntuación	Número
TD Overdrive	Infogrames	Infogrames	8.3	19
Theme Park World	Bullfrog	Electr. Arts	7.7	1
Top Gun Combat Zones	Titus	Virgin	7.0	11
V-Rally 3	Infogrames	Infogrames	9.3	18
W.W.F. Smackdown!	THQ	Proein	8.3	14
Tekken Tag Tournament	Namco	Sony C.E.	9.3	1
Thunderhawk: Operation Phoenix	Core	Proein	8.4	10
Track & Field (ESPN International)	Konami	Konami	9.1	1
Warriors of Might & Magic	3DO	Virgin	8.2	4
Xtreme GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
Tetris Worlds	THQ	Proein	6.8	20
Tiger Woods PGA Tour 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.0	4
Twisted Metal: Black	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
WDL Thunder Tanks	3DO	Virgin	2.3	6
X-Squad	E.A. Games	Electr. Arts	7.8	2
The Bouncer	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
Tiger Woods PGA Tour 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.3	15
Unreal Tournament	Infogrames	Infogrames	8.7	6
WDL WarJetz	3DO	Virgin	4.0	7
Zone of the Enders	Konami	Konami	9.0	4
The Flintstones Viva Rock V.	Toka	Virgin	8.2	5
Time Splitters	Free Radical Design	Proein	7.0	
Vampire Night	Namco	Sony C.E.	7.9	16
WipeOut Fusion	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	13
The Mummy Returns	Universal	Vivendi	7.2	12
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Proein	9.5	12
Victorious Boxers	Empire	Planeta	9.0	10
Woody Woodpecker	Eidos	Cryo	7.8	13
The Simpsons Road Rage	Fox Interactive	Electr. Arts	9.0	12
Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
Virtua Fighter 4	Sega	Sony C.E.	9.5	16
World Rally Championship	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11

En el próximo número...

Demos Jugables de:

- Hitman 2: Silent Assassin
- X-Men Next Dimension
- TimeSplitters 2
- Stitch: Experimento 626

Y más...

Y además... Vídeo-Demos y Extras de Ferrari 355 Challenge, Hitman 2: Silent Assassin, Konami Evolution Sports, Metal Gear Solid 2: Substance, NHL 2003, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Ratchet & Clank, Terminator: Dawn of Fate, Treasure Planet, WWF Smackdown! Shut Your Mouth, Way Of The Samurai...

PlayStation 2 Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.

Si quieres enfrentarte a 21
de los mejores pilotos de rally
en cualquiera de las pruebas
del campeonato del mundo
con todos los coches oficiales,
lo único que necesitas es:

Paciencia.

PARA ESPERAR AL ÚNICO JUEGO OFICIAL DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLY.





21 pilotos oficiales del Campeonato del Mundo, los 14 campeonatos oficiales
y los 7 equipos, en el único juego que te hará sentir un verdadero piloto de rally.



es.playstation.com
www.wrc.com



PlayStation®2
EL OTRO LADO

World Rally Championship II Extreme © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Evolution Studios. An official product of the FIA World Rally Championship licensed by International Sportsworld Communicators Limited.

No te pierdas lo mejor de la serie "The Collection" de Konami ¡AL MEJOR PRECIO!

